

XBOX: GENMA ONIMUSHA • WRECKLESS
TEST DRIVE OVERDRIVE • MAD DASH...
SÓLO 2,40 € (400 Ptas.)
SUPERJUEGOS
+ 2 superguías
www.zetazeta.com • zetasuperjuegos.com
• núm. 117 febrero 2002
• 2,40 euros (400 Ptas.)
GRUPO ZETA
+ ESPECIAL supertrucos
30 páginas
super guía
The Legend of Zelda
super guía
SHENMUE II
ICO
UNA AVENTURA DE BELLEZA INCOMPARABLE PARA PS2
MAXIMO
CAPCOM RESUCITA EL UNIVERSO DE GHOSTS'N GOBLINS
MONSTRUOS S.A.
LA ADAPTACIÓN DE LA ÚLTIMA PELÍCULA DE DISNEY Y PIXAR LLEGA A LAS CONSOLAS
00117
8 420565 037006



SOLDADOS POR LA PAZ

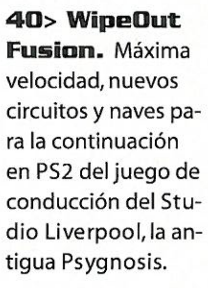
Narcotraficantes militarizados en Colombia. Construcción de armas de alto poder destructivo en China. Terroristas en Libia... Allí donde haya cualquier amenaza contra la paz, allí estará una unidad de elite de las Fuerzas Unidas por la Paz (UPF). Tropas perfectamente equipadas con una única misión: mantener la paz a nivel mundial. Es Dropship: Fuerzas Unidas por la Paz. El nuevo juego de PlayStation 2 que combina simulación en vuelo, terrestre, y estrategia militar. El objetivo merece la pena. www.dropship-pilot.com

PlayStation 2
EL OTRO LADO





SUMARIO Nº 117























GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López** y **John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**

Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Jasón García, Daniel Rodríguez, Javier Bautista, Juan Carlos Sanz**
Jorge Martínez (imagen) y **Ana Márquez** (edición)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Teléfono: **91 586 33 00** E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Angel Aranda**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,55 euros (425 pesetas) incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

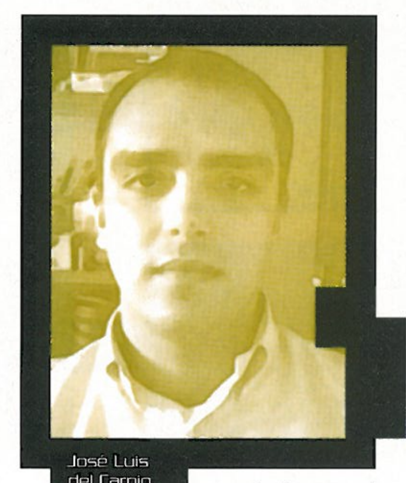
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





PRESS START

EDITORIAL


José Luis del Carpio

Tras numerosas peticiones de los lectores, me siento obligado a denunciar de nuevo un tema que parece que despierta enormes susceptibilidades entre los usuarios de PS2. Nos referimos, claro está, a la inexplicable ausencia en algunos juegos del selector para poder jugar a 60hz. Está claro que la cultura del videojuego está más que asentada en España, y los compradores somos cada vez más exigentes. No queremos ser usuarios «de segunda» y deseamos tener la oportunidad de disfrutar con los juegos a la misma velocidad con la que fueron originalmente concebidos por sus programadores. No se entiende que se desprecie al usuario con juegos más lentos o con bandas negras. Está más que demostrado que este problema se soluciona con un poco de buena voluntad por parte de los desarrolladores, que deberían huir de conversiones NTSC-PAL «directas», y tratar de hacer adaptaciones dignas de la consola. Pero eso no quita que la actitud de algunos, que se dedican a bombardear con cientos de emails a las distribuidoras españolas, sea la solución. ¿Acaso no son ellas las primeras interesadas en que sus juegos sean lo mejor posible para aumentar sus ventas? Y os aseguro que son los primeros que transmiten ese deseo de disponer de buenas conversiones a los desarrolladores. Otra cosa es que les hagan caso... Pero tampoco nos engañemos, no hay que olvidar que, aparte de la dejadez de algunos programadores, las causas de este problema también hay que buscarlas en la actitud de algunos usuarios. El pirateo ha hecho que nuestro mercado no tenga la importancia que debiera, y de no haber sido así, tal vez nunca hubieran aparecido adaptaciones mediocres o juegos sin doblaje. Quizá paguen justos por pecadores, pero puede que de aquellos barros vengan estos lodos...

¡¡¡Nomínalos!!!

y ganarás un fantástico regalo

OPERACION SUPERJUEGOS

*Nosotros también hemos caído bajo el embrujo del programa de televisión **Operación Triunfo**. Por eso, y con el máximo de los respetos, hemos querido emular a los chicos protagonistas del concurso y montarnos uno semejante en la revista. Hemos tomado prestado algo de ellos y os proponemos que nos nominéis. Votad por el que menos os guste, el que os gustaría que saliera por la puerta de atrás de la redacción. Escribid a la revista poniendo «Operación SJ» en el sobre.*



David «The Elf» Abismal
Canción favorita: «Soy el duende de los mares»



Manu «Alfonso» Trilorio
Canción favorita: «Mi barba tiene tres pelos»



Juan «The Scope» Tanamera
Canción favorita: «Mami qué será lo que tiene el negro»



David «Nemesis» Buscamantes
Canción favorita: «Tú sigue así, sigue buscando...»



Gisela «Belén» De Guapis
Canción favorita: «Sarandonga, nos vamo a comé»



Inemín «Doc» Thomas
Canción favorita: «Soy un gnomo»



Roseto «De Lúcar» Pascual
Canción: «Soy una rumberaaaa, rumberaaaaa»



Cheana «Anna»
Canción: «Hola Don Pepito, hola Don José»



Javilán «Dani3PO» Pollero
Canción: «Debería estar prohibido, cuando camino»



Alex «Jorgito»
Canción: «Rufino, me invita a comer langostinos»

Exclusiva: fotos de la primera gala en directo



__Roseto De Lúcar__ y __Alfonso Trilorio__ abrieron la gala con una exquisita interpretación del tema de __Pimpinela__ «Te largaste con la chacha». Tras la actuación, __Trilorio__ contó al público cómo consiguió ganar en el concurso de rebuznos de su pueblo. En esta instantánea, vemos como repite el alarido con el que consiguió dicho triunfo. __Roseto__ pasó dos noches en la unidad de tímpanos quemados del hospital comarcal.



__Dani 3PO__ fue una de las sensaciones de la gala con sus incontables guiños al público masculino del salón de actos. Su atrevimiento en el vestir y su contoneo pélvico hicieron las delicias de sus admiradores más recalcitrantes. A su izquierda, __The Scope__ marcándose un bailoteo ante su club oficial de fans traviesos y calvorotas.

En un ejercicio de flexibilidad de género, __Ineím Doc__ y __The Elf Abismal__ fueron capaces de interpretar la zarzuela «Una morena y otra rubia», pero a ritmo de chachachá. En la foto, __The Elf Abismal__ dedicando la canción a su equipo de peluqueros.

NOTICIAS

INTERNACIONAL

E.A.

LOTR: los juegos del film

Como no podía ser de otra forma, las películas basadas en la trilogía de **Tolkien** tendrán su correspondiente versión para varias consolas. **Electronic Arts** se ha hecho con los derechos de las tres (la primera de ellas, *La Comunidad del Anillo*, ya ha sido estrenada con gran éxito en todo el mundo) desarrollará los juegos en exclusiva para los 128 *bits* de **Sony**. Aún se conocen pocos detalles, pero parece que controlaremos a **Frodo** y que será una especie de juego de acción y aventura. Su lanzamiento está previsto para finales de este año, coincidiendo con el estreno de la segunda entrega de la saga.

TOP CENTRO MAIL

PlayStation 2. 1 Pro Evolution Soccer 2 Devil May Cry 3 Gran Turismo 3 A-spec 4 GTA III 5 World Rally Championship

PSone. 1 FIFA Football 2002 2 Harry Potter y La Piedra Filosofal 3 Final Fantasy IX (Platinum) 4 Metal Gear Solid (Band) 5 GT 2 (Platinum)

Dreamcast. 1 ShenMue 2 2 Headhunter 3 Virtua Tennis 2 4 Sonic Adventure 5 Sonic Adventure 2

Nintendo 64. 1 Pokemon Stadium 2 2 Pokemon Snap 3 Mario Party 3 4 Paper Mario 5 Perfect Dark

Game Boy Advance. 1 Wario Land 4 2 Mario Kart Super Circuit 3 Super Mario Advance 4 Advance Wars 5 Spyro: Season of Ice

Game Boy Color. 1 Pokémon Cristal 2 The Legend of Zelda: Oracle of Ages 3 Super Mario Bros Deluxe 4 The Legend of Zelda: Oracle of Seasons 5 Pokémon Oro

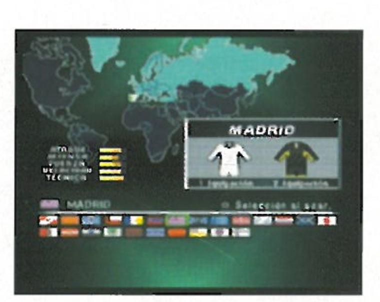
KONAMI

Pro Evolution Soccer de PSX

Para los buenos aficionados al fútbol, la sorpresiva llegada de Pro Evolution Soccer a PSone es una grandísima noticia. Aunque no tenga mucho que ver con la versión de PS2, PES es la mejor y más competitiva edición del fútbol de Konami. Estará en las tiendas españolas el 15 de febrero y contará con la presencia de cuatro clubes españoles (Real, Barça, Depor y Valencia) en una *Master League* con primera y segunda división y más modos y opciones que *ISS Pro Evolution*. Si os gustó la anterior entrega, os aseguramos que PES colmará todas vuestras aspiraciones futbolísticas. Mejor animado, más suavidad en los movimientos, mayor realismo en el comportamiento de los jugadores y mucho más técnico y riguroso. En nuestro próximo número, podréis conocer todos los detalles de esta nueva obra maestra.



*Árbitros más rigurosos, lesiones, nuevos regates y otras muchas novedades, convierten a **Pro Evolution Soccer** para **PSone** en el mejor de la saga.*





Es más complicado y hay que trabajar mucho más las jugadas... pero eso siempre se agradece a la larga.

KONAMI

ISS Pro 2 para PS2 está listo

Antes de que alguno se eche las manos a la cabeza hay que decir que se trata del «otro fútbol de Konami», el programado por Major y no por KCET. Mucho más *arcade*, no tiene relación con este *PES* para PS2 que ha arrasado en ventas en España estas navidades (80.000 copias). Llegará a partir de marzo y contará con importantes novedades y con textos y voces doblados al castellano. Konami también prepara una versión de *ISS* para Xbox.



***ISS PRO 2** para **PS2** intentará hacer sombra a su Pro Evolution Soccer.*

INFOGRAMES

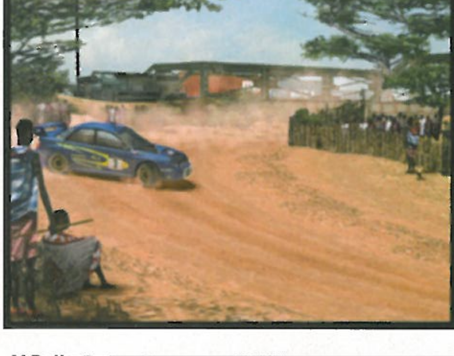
V-Rally 3 para PS2 en junio

El pasado 15 de enero en Lyon, Infogrames presentó a la prensa europea el que será uno de sus títulos más importantes de 2002: V-Rally 3 para PS2. En las instalaciones de Eden Studios pudimos comprobar el enorme trabajo realizado por los programadores galos y los importantes cambios que incluirá esta nueva entrega. La novedad estrella de V-Rally 3, además del excelente diseño gráfico, es la introducción de un modo de carrera profesional con todas las opciones que reclamaban los seguidores de las saga.









V-Rally 3 para PS2 saldrá a la venta en junio, pero ya presenta un aspecto espectacular.



UNIVERSAL INTERACTIVE

El Señor de Los Anillos

El juego basado en la saga de literatura fantástica más famosa de todos los tiempos ya se encuentra en pleno desarrollo. Vivendi Universal, propietarios de los derechos de los tres libros, ha encargado al equipo de desarrollo WXP la elaboración del primero de ellos, basado en *La Comunidad del Anillo* y exclusivo para Xbox. El juego será un *Action-RPG* en el que controlaremos a Frodo, Gandalf o Aragorn, además de contar con la ayuda de los demás miembros de *La Comunidad*. A través de una vista en primera persona recorreremos un total de ocho localizaciones de la Tierra Media, desde La Comarca al bosque de Loth-Lorien pasando por Rivendel. Todos ellos serán recreados con un grado de detalle sorprendente, como podéis observar en las pantallas. Los enemigos también serán viejos conocidos y fácilmente identificables, como los terribles jinetes oscuros *Nazgul* o los orcos. El lanzamiento está previsto a escala mundial para finales de Otoño, muy posiblemente coincidiendo con el estreno de la segunda película de la saga, *Las Dos Torres*.

El diseño de los personajes es totalmente original, no inspirándose en la película de reciente estreno. Cosas de las licencias.



El tamaño de la consola es similar al de Gameboy Advance de Nintendo, así como su diseño. Incorpora una entrada USB y un receptor de infrarrojos.

GAMEPARK

Nueva portátil de 32 bits

Game Park, una compañía bastante desconocida hasta la fecha, acaba de lanzar al mercado coreano una consola portátil de 32 *bits* con pantalla LCD en color y ocho megas de SDRAM. Características claramente superiores a las de Game Boy Advance, por ejemplo. Además permite reproducir música en formato MP3, navegar por Internet, enviar y recibir correo electrónico y jugar en red gracias al dispositivo de infrarrojos. Los juegos aparecen en tarjetas del tipo *Compact Flash*, como las que sirven de dispositivo de almacenamiento a varios aparatos como cámaras digitales. Los títulos aparecidos son totalmente desconocidos, así como las compañías desarrolladoras, pero por lo que se puede observar en las pantallas gozan de gran calidad gráfica. El precio de la consola en Japón es bastante elevado, 34.800 Yenes, aunque allí se contempla como artículo de importación.



RESULTADOS de concursos

THE LEGEND OF ZELDA
Los 6 ganadores son:
DANIEL SALDAÑA PARIENTE (PALENCIA)
JOAQUÍN MATEOS JIMÉNEZ (MADRID)
ABEL GRANADOS GONZÁLEZ (BARCELONA)
JOSÉ FRANCISCO PÉREZ FARRERAS (ASTURIAS)
JOSÉ MANUEL MAQUEDA SÁNCHEZ (ÁVILA)
INOCENTE OLMO GÓMEZ (ALICANTE)

LUCASARTS

Juegos para el Episodio II

Coincidiendo con el estreno de *Star Wars Episodio II: El Ataque de Los Clones*, **Lucas Arts** se encuentra en pleno desarrollo de varios títulos para las consolas de nueva generación. Para **PS2** lanzará ***Star Wars Racer: Revenge***, la secuela del juego de carreras de vainas que apareció en **Dreamcast** y **Nintendo 64**. También para esta consola aparecerá ***Star Wars Jedi Starfighter***, continuación del simulador de combate aparecido en **PS2** hace unos meses. En este nuevo título manejaremos el nuevo caza *Jedi* que protagonizará el segundo episodio. Por último, la recién estrenada consola **Microsoft** recibirá las aventuras de **Obi-Wan** en un juego de acción en tercera persona y una versión especial mejorada de *Star Wars: Starfighter*.





Pokémon Mini es la nueva consola en miniatura de Nintendo y estará disponible en tres colores.



Tres Pokémon, tres colores

Pokémon Mini estará disponible en tres colores diferentes, rosa, azul y verde. Cada color hace honor a uno de los *Pokémon* más populares de estos tiempos, por lo que el verde corresponde a **Chikorita**, el rosa a **Smoochum** y el azul a **Wooper**. Aunque la pantalla LCD es en blanco y negro y la carcasa transparente, la posibilidad de elegir color lo convierte en una consola más exclusiva. Cada pack tendrá un precio entre 8.000 y 9.000 ptas. dependiendo del punto de venta elegido por el usuario.

NINTENDO-POKÉMON

El fenómeno Pokémon aún más portátil



A partir del 15 de marzo, los seguidores y más fervientes *fans* de *Pokémon*, podréis encontrar en la tiendas la última creación de **Nintendo**, ***Pokémon Mini***. Se trata de una consola de dimensiones diminutas y con cartuchos intercambiables. Su tamaño es inferior a la mitad de lo que mide **Game Boy Advance**, (concretamente sus medidas son 74 mm. de alto x 58 mm. de ancho x 23 mm. de profundidad), y tan sólo pesa 70 gramos. Dispone de innumerables características impensables para una máquina de estas proporciones, como función *rumble* (vibración), modo ahorro de energía, reloj con alarma, cronómetro **Celebi** y un sensor de movimientos, el cual activa una acción cuando la consola se mueve. Además, incorpora un puerto de infrarrojos que permite a seis usuarios de ***Pokémon Mini*** comunicarse entre sí y poder jugar de manera simultánea. Asimismo, ***Pokémon Mini*** se comercializará en un *pack* que incluye consola más el cartucho *Pokémon Party Mini*, que incorpora 6 juegos distintos.



Los juegos no son Mini

Pokémon Party Mini se incluye junto a la consola. Ofrece seis modos de juego donde demostrar tus aptitudes como deportista y en algunas modalidades hasta 6 jugadores podrán participar. ***Pokémon Pinball Mini*** cuenta con un total de 90 pantallas en tres modos de juego diferentes, en los que se podrá disfutar de la función *rumble*. ***Pokémon Puzzle Mini*** te reta a más de 80 *puzzles* para capturar a tus *Pokémon* favoritos. Incluye tres modos de juego más uno oculto. El precio oscilará entre 2.000 y 2.500 ptas.



MONSTRU

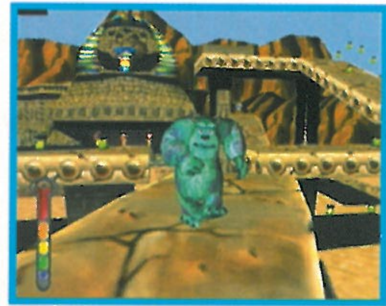
ANA MÁRQUEZ

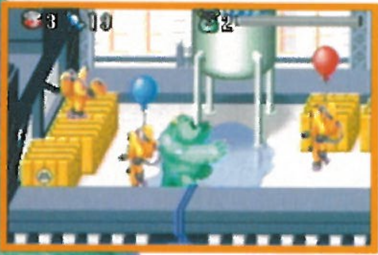
«Apaga la luz, métete en la cama y espera...» La última **película** de animación realizada por **Pixar**, en colaboración con **Disney**, llega a PSone, PlayStation 2, GBC y GBA. Cada formato te presenta una divertida **aventura** inspirada en el filme dirigido por **Pete Docter**, pero en todos ellos aprenderás a ser el Mejor Asusta Niños de **Monstruos S.A.**

Entrar en la factoría de los sueños es fácil y más cuando **Disney** y **Pixar** unen su imaginación para presentarnos, el 8 de febrero, la mayor industria de miedo del mundo, ***Monstruos S.A.*** Sin duda, tras el éxito cosechado con *Bichos* y las dos partes de *Toy Story*, esta cuarta producción supondrá la consagración en el arte de la animación por ordenador, pues en esta ocasión se han necesitado 2.5 millones de *rendermarks* (desarrollado por **Pixar** para mantener independientes los «modelados» y los «renderizadores»), el doble de lo que se empleó en *Toy Story 2*. Estos progresos técnicos se ven reflejados en la representación de la piel y los pelos de los monstruos, cuyos colores, densidad, luminosidad y movimientos se confunden con la realidad. Y es que no ha sido otro que el veterano animador de **Pixar**, **Pete Docter**, el responsable de reunir a un gran elenco de talentos para recrear **Monstruópolis**, mundo que también será trasladado a los videojuegos y que estará disponible en **PSone**, **PS2**, **GBC** y **GBA**, a partir del 6 de febrero. Y aunque la adaptación del largometraje al *software* no es una de las más radiantes de **Disney**, hay elementos como la banda sonora o las voces de los monstruos que lo convierten en una brillante obra. Pues han respetado tanto las melodías que el compositor/letrista **Randy Newman** (ganador de varios premios *Emmy*) ideó para el filme, como las voces de **Santiago Segura** y **José Sánchez Mota** (Cruz y Raya), quienes interpretan los gritos y alaridos de **Sulley** y **Mike** en la película (versión española). En cambio, la falta de creatividad, sobre todo, para las versiones de los 32 y 128 *bits* de **Sony** resulta algo confusa, pues olvidándose del argumento del largometraje, el grupo programador, **A2M**, ha creado una historia paralela que nada tiene que ver con el filme. Algo inaudito hasta la fecha.

OS S.A.







La última película de animación por ordenador procedente de los estudios **Pixar**, tendrá su adaptación al videojuego. Las dos portátiles de **Nintendo** y las dos consolas domésticas de **Sony** serán las afortunadas. Y es justo decirlo, no todas las versiones son brillantes.

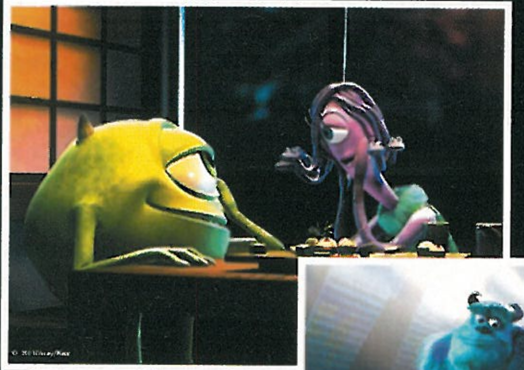


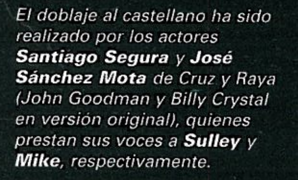
LA PELÍCULA

MÁS DE HORA Y MEDIA DE SUSTOS, DONDE LO TENEBROSO ES LO HUMANO

La mayor compañía eléctrica de **Monstruópolis, Monstruos S.A.**, está en crisis debido a que los monstruos no saben asustar a los niños y a que los tienen miedo por creer que son altamente tóxicos. Sus gritos son la única fuente de abastecimiento de la empresa y sólo **Sullivan** y su ayudante de sustos **Mike** consiguen almacenar una buena cantidad de gritos. Pero el verdadero problema surge cuando **Boo**, una niña muy pequeña, entra por equivocación en **Monstruópolis**, provocando un gran caos en la ciudad. Una historia fascinante reforzada por su gran calidad estética y por la inteligente composición de sus personajes. Sin duda, un serio y extenuante trabajo de producción. Tal es así que ha sido nominada a los Oscar, junto a *Shrek* de **DreamWorks** y *Waking Life* de **Richard Linklater**, como mejor película de Animación por Ordenador.

Los escenarios de la fábrica de los sustos están inspirados en ciudades industriales reales. Asimismo, se diseñaron 5.7 millones de puertas de armario y las colocaron sobre cientos de km. de cinta transportadora para realizar las últimas secuencias de la película.







*El doblaje al castellano ha sido realizado por los actores **Santiago Segura** y **José Sánchez Mota** de Cruz y Raya (John Goodman y Billy Crystal en versión original), quienes prestan sus voces a **Sulley** y **Mike**, respectivamente.*



CORTOS Y LARGOMETRAJES

DÉCIMOQUINTO ANIVERSARIO DE PIXAR ANIMATION STUDIOS FILM

Las Aventuras de André & Wally B. (1984): primer cortometraje de 2 minutos de duración realizado por los estudios Pixar y dirigido por Jonh Lasseter.

Luxo Jr. (1986): primera película 3D realizada por ordenador y dirigido por John Lasseter. Fue nominada a los Oscar como Mejor Cortometraje de Animación y obtuvo más de 20 premios en Festivales de Cine Internacionales.

Red's Dream (1987): ganó varios premios en el Festival Mundial de Animación en Zagreb y en el Festival Internacional de Cine de San Francisco.

Tin Toy (1988): de este corto derivaron, años después, las historias de los juguetes de *Toy Story*. Dirigido por John Lasseter ganador del Oscar al Mejor Cortometraje de Animación.

Knick Knack (1989): el cortometraje se realizó inicialmente para verla en 3D, aunque también sacaron una versión normal.

Geri's Game (1997): dirigido por Pinkava, obtuvo la estatuilla de oro como Mejor Película de Animación.

For The Birds: realizado en el 2001 y será el «telonero» de *Monstruos S.A.*, como *Fluxo Jr.* que acompañó al lazamiento de *Toy Story*.

Toy Story (1995): primer largometraje realizado íntegramente por ordenador. Ganador de 13 premios internacionales y el Oscar al mejor Corto de Animación.

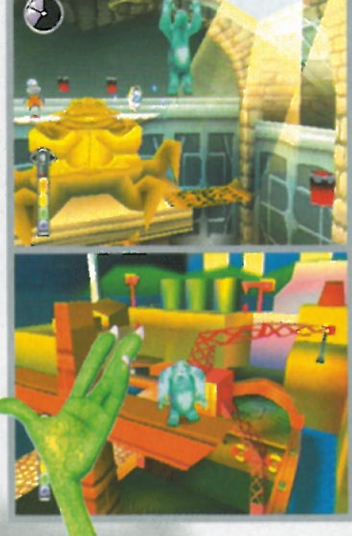
Bichos: Una Aventura en Miniatura (1998)

Toy Story 2 (1999)

Monstruos S.A.: estreno en España el 8 de febrero de 2002.

PSONE





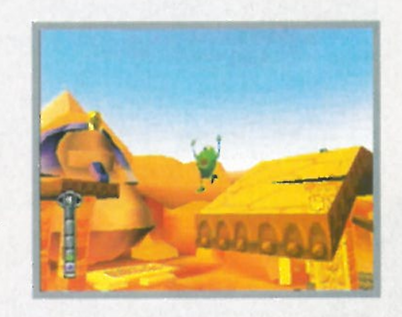
Según vayas consiguiendo las medallas, podrás realizar nuevos movimientos que permiten llegar a lugares de difícil acceso.



Antes de asustar a un Nervio, pon a punto tu asustómetro. Recolecta los botes de Cieno para que el grito sea más fuerte.

Aunque sólo disfrutaremos del fabuloso argumento de la película a través de las secuencias del filme (9 minutos en total) , que iremos activando según avancemos en el juego, aprenderemos a ser unos asustadores de primera. Y es que, la adaptación de ***Monstruos S.A.*** a **PSone** sólo muestra el lado académico de esta compañía y no el profesional. De tal modo, que el objetivo de este juego será que **Mike** o **Sulley** (dependiendo del personaje seleccionado) consigan las medallas de Oro, Plata y Bronce en cada una de las tres áreas de entrenamiento de la Isla de los Sustos. Aterrorizar a todos los «Nervios» (niños robots) que encuentres, mediante un sistema de combinación de botones, será el desafío que el director, **J. Henry Waternoose,** te proponga para nombrarte como el mejor asustador de **Monstruópolis**. Además, según superes las pruebas, **Randall** te retará a un duelo a modo de *Bonus* y, si lo derrotas, obtendrás la licencia para asustar.

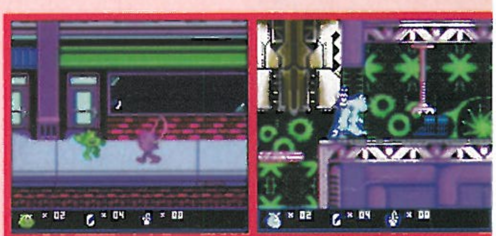


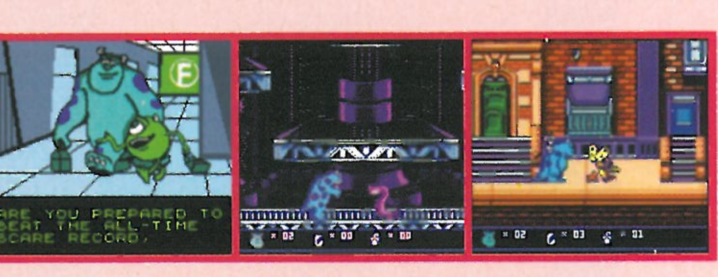


GAME BOY COLOR



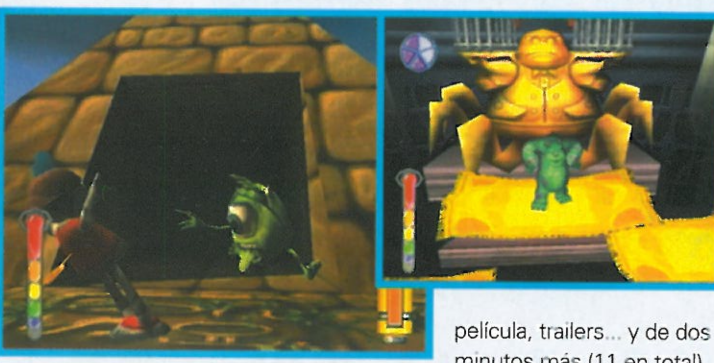
El grupo programador encargado de la versión para la pequeña portátil de **Nintendo**, **Vicarious Visions**, nos invita a conocer la película a través de un juego al más puro estilo *arcade*. Escoge a **James P. Sullivan** o **Mike Wazowski** y ayúdalos a encontrar la puerta del armario de **Boo**, la cual será la única que te conducirá al mundo humano. A lo largo de sus 10 inmensos niveles tendrás que enfrentarte a los trabajadores de la compañía Monstruos S.A., que no son otros que monstruos, como el malvado de **Randall**. Éstos tratarán de raptar a la pequeña niña humana para arrebatarle sus preciados gritos de terror, con el fin de abastecer a **Monstruópolis** de suficiente energía eléctrica. Además, para que no pierdas detalle de la última creación de **Pixar**, según vayas superando las fases del juego irán apareciendo imágenes que representan algunas de las escenas del largometraje de ***Monstruos S.A.***, donde los textos estarán perfectamente traducidos al castellano.





Aunque la pantalla de la derecha aparece con textos en inglés, la versión que saldrá a la venta en **España** estará traducida al castellano.

PLAYSTATION 2



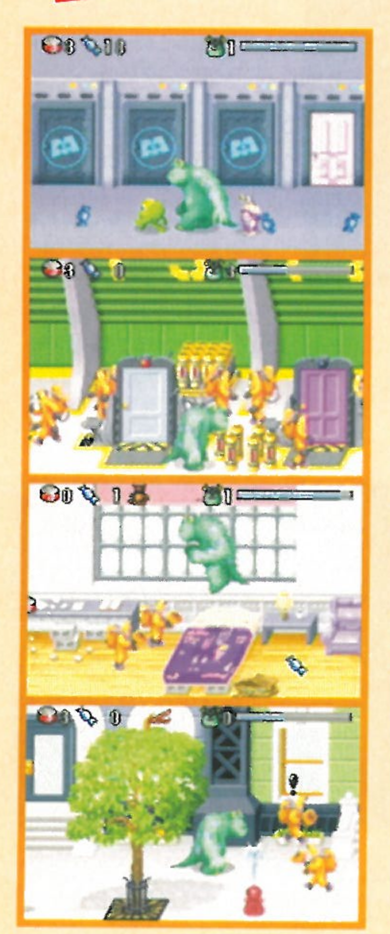




Puesto que el desarrollo es el mismo que el de la edición para **PSone**, **A2M** ha dotado a esta versión, quizá para justificar de algún modo su precio y la potencia de los 128 *bits*, de numerosos extras, como una Galería de Arte, entrevistas a los responsables de la película, trailers... y de dos minutos más (11 en total) de secuencias extraídas del largometraje. Por lo demás, es similar al título de 32 *bits*: tres áreas de entrenamiento con cuatro fases cada una y el enfrentamiento final con **Randall** en una dura carrera (en la cual podrás mejorar los tiempos siempre que te apetezca). Mención especial a la composición de los personajes, pues para las dos versiones de **PlayStation**, **Disney** ha respetado el espíritu del filme concediendo habilidades y movimientos característicos de **Mike** y **Sulley**, y ha mantenido las voces de **Santiago Segura** y **José Sánchez Mota** para el doblaje de los protagonistas en el juego.

MEJOR VERSION

GAME BOY ADVANCE



Sin duda alguna, la mejor versión tanto en consola doméstica como en portátil, y no sólo por ser la única que utiliza localizaciones y pruebas inspiradas en la película, sino porque **Natsume** (programador de títulos como *Ninja Warriors, Kikikaikai Ninja* o *Harvest Moon*) ha demostrado una vez más que su objetivo es hacer las cosas bien. Melodías sacadas de la banda sonora de ***Monstruos S.A.***, voces digitalizadas, *intro* con imágenes pertenecientes al filme con una calidad asombrosa y generador de mapas aleatorio para que cada vez que juegues las fases sean diferentes. Un total de 20 niveles a explorar, en los que se hallan repartidas las piezas de la puerta del armario de la habitación de **Boo**. **Sulley** deberá encontrarlas mientras evita que el «equipo de desintoxicación» le alcance y encuentre a la niña humana. Además, habrá que resolver algún que otro *puzzle* con el fin de reconstruir la puerta, así como superar minijuegos a bordo de una tabla de *snowboard* y derrotar a los *final bosses*.

*Encontrados todos los trozos de la puerta de la habitación de **Boo**, tendrás que derrotar a **Randall** en un duro duelo.*



TUROK

El pasado mes de diciembre Acclaim presentó en Londres Turok Evolution. El último capítulo de la serie promete ser todo un bombazo y verá la luz en PlayStation 2, Xbox y GameCube.

Turok para **Nintendo 64** supuso todo un avance gráfico para el momento y un soplo de aire fresco para el género de los *shoot'em-up* en primera persona. Fue el primer juego desarrollado por la división de desarrollo de **Acclaim** en **Austin** (**Texas**) que ahora mismo están dando vida a la última entrega de las aventuras del cazador de dinosaurios. Según nos comentó el Director Creativo del equipo, **David Dienstbier**, con ***Turok Evolution*** han vuelto a los orígenes de la saga. Como **George Lucas** con *La Amenaza Fantasma*, ***Turok Evolution*** se remonta al principio de la historia protagonizada por el guerrero indio. Al contrario de lo que ocurre con la línea argumental, el paso a las consolas de nueva generación supone un revulsivo para la serie. Gráficamente, los creadores han dado vida a los escenarios como nunca antes se había hecho. En los niveles que transcurren en la jungla perdieron la cuenta de los insectos implantados a los seis meses de trabajo. Y no sólo con la fauna, la flora también se suma al capítulo de seres vivos que animan el entorno del juego. Las plantas reaccionan ante el movimiento del jugador, los animales y el viento, sirviendo incluso como referencia ante un posible encuentro peligroso. Y la Inteligencia Artificial da el toque final para que los dinosaurios y otros enemigos se comporten de la manera más real posible. Como además se está poniendo de moda, ***Turok Evolution*** también nos



*Además de los escenarios selváticos, **Turok** también se introducirá en bases alienígenas cambiando la estrategia del juego.*

EVOLUTION



Turok Evolution está siendo desarrollado por la división de Acclaim en Austin para PlayStation 2, GameCube y Xbox

ofrece una serie de misiones enfocadas a infiltrarse sigilosamente entre los enemigos. Aunque como venía siendo característico, los que disfruten haciendo gala de su puntería tienen en este juego una de las mejores ofertas para el futuro. **Acclaim** pretende lanzar ***Turok Evolution*** simultáneamente para los tres formatos. Sus estudios de **Austin** no tienen previsto introducir diferencias en cada una de las versiones, salvando las que pueda ocasionar el potencial de cada consola. Por supuesto, ***Turok Evolution*** contará con un *Death Match* para cuatro jugadores a pantalla partida, pero por el momento no se ha considerado la posibilidad de explotar las capacidades *on-line*. Esto es todo por el momento, hasta su lanzamiento en otoño. **R. DREAMER**





*El motor gráfico de **Turok Evolution** intenta poner al límite el potencial de las consolas de nueva generación.*





*La Inteligencia Artificial desarrollada para **Turok Evolution** nos muestra comportamientos casi reales. Como los velociraptores, con grupos liderados por un cabecilla para cazar sin compasión.*

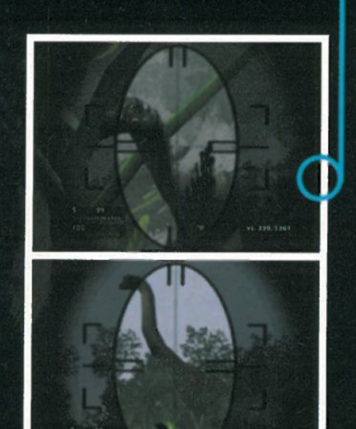
SERES ALADOS

La principal novedad de ***Turok Evolution*** son las fases aéreas a bordo de un pterodáctilo. Como si se tratara de un *shoot'em-up* clásico, pero en 3D, tendremos que dejarnos los dedos pegados para abatir a los enemigos, tanto aéreos como terrestres.



LAS BESTIAS

La fauna del juego cuenta con espectaculares dinosaurios que han sido representados al mínimo detalle. Si nos fijamos detenidamente, podremos ver cómo sus músculos se mueven debajo de la piel cuando caminan gracias al potente *sniper* del arco.



Tekken Advance






El título creado en 3D por Namco ha sido convertido a las 2D de una forma impresionante, conservando su jugabilidad y su aspecto




*A la izquierda, una imagen que parece sacada de la versión **PlayStation** de Tekken 3. Arriba, **Paul** no termina de entender el término «meter mano».*




*El modo Tag permite al jugador elegir tres personajes, uno más que en la versión **PS2**.*




Zoom y otros efectos

Aunque esta versión portátil de *Tekken* hace gala de algunos efectos tan impresionantes como el de *zoom*, que nos permitirá seguir a los personajes en pleno *juggle* y ofrecerá tomas en primer plano de los golpes más espectaculares. Los *multi-throw* mostrarán a los personajes en primer plano, con imágenes estáticas.



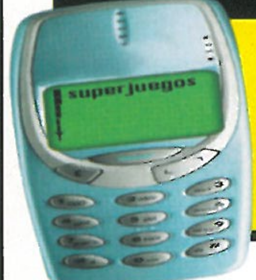
Namco resta una dimensión a su saga estrella

Género > Beat'em-up Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Namco Programador > Namco

Cuando leímos por primera vez la noticia, no llegamos a creer que **Namco** fuera a convertir un título 3D de la talla de *Tekken Tag Tournament* a las dos dimensiones, concretamente a **Game Boy Advance**. Al fin, hemos podido jugar a esta maravilla llamada ***Tekken Advance*** y, por extraño que parezca, nos parece tan jugable y tan impactante visualmente como su hermano mayor para **PS2**. Su motor gráfico bidimensional no es comparable al del *TTT* original, pero el título ha sido tan bien adaptado a la portátil de **Nintendo** que es fácil olvidarse de las diferencias visuales. Los escenarios son similares, con fondos en 2D y suelos «raster», mientras que los personajes han sido digitalizados partiendo de los modelos 3D de la versión **PS2**. El control del juego ha sido simplificado, limitando los botones de ataque a dos: puño y patada (L y R realizan las funciones de *Tag* y *Throw*, respectivamente). Si has jugado antes al *TTT* original, no te costará mucho realizar *combos*, *juggles* y especiales con tan sólo dos botones. **Namco** ha incluido todos los personajes iniciales de *TTT* (excepto **Eddy Gordo**) y la mayoría de los escenarios de la versión **PS2** del juego, manteniendo a **Heihachi** como jefe final. Uno de los apartados más sorprendentes de ***Tekken Advance*** es el sonido. Esta versión portátil de *Tekken* no sólo posee la mayoría de las voces digitalizadas del juego original, sino que también hace gala de las mejores melodías que hemos escuchado en **GBA**. De hecho, en algunos escenarios como el de *Law*, resulta difícil diferenciar entre la BGM original y la de **GBA**. En breve, os ofreceremos una *preview* de ***Tekken Advance***, pues **Infogrames** se encargará de distribuirlo en **España**. DOC

¿quieres ganar 6.000 euros?

(1.000.000 de Ptas.)



Envía un mensaje de texto desde tu móvil al 5501 poniendo SUPER JUEGOS y contesta correctamente a 5 PREGUNTAS

JUEGA CON



AL

5







PREGUNTAS	RESPUESTAS	ERRORES	PREMIO

Acepta el reto de contestar las cinco preguntas y si aciertas todas entrarás en el sorteo de 6.000 euros

¡Con SUPERJUEGOS entrarás en el sorteo de

6.000 euros!

(1.000.000 de Ptas.)

5501

Y GANA UN MILLON



Qué tienes que hacer:

1) Envíarnos la clave para participar: escribe «SUPER JUEGOS» en tu móvil y envíalo al 5501.

2) Recibirás una pregunta de temática indeterminada. Si respondes y aciertas la pregunta, pasarás a los siguientes niveles e irás recibiendo nuevas preguntas, así hasta cinco.

4) Si fallas, puedes volver a intentarlo desde el nivel en que te hayas quedado. Podrás participar las veces que quieras.

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo 0,3 € (50 Ptas). para todos los operadores. Bases del concurso ante notario.

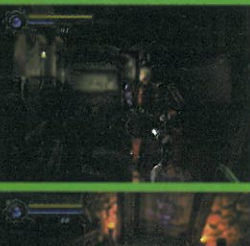
supernuevo supernuevo supernuevo

Genma O



Capcom nos ofrece una versión de *Onimusha* repleta de novedades y mejoras gráficas





*Los mortíferos minotauros no se harán esperar mucho en la entrega para **Xbox**. Aparecerán con bastante frecuencia para atormentar a nuestro héroe sin compasión.*







Green souls

Junto a las almas azules, rojas y amarillas, **Capcom** ha incluido unas enormes almas verdes. Los enemigos también pueden absorberlas para aumentar su potencia de ataque. Pero si **Samanosuke** es más rápido le servirán para recuperar energía.





Capcom ha trasladado la épica aventura de

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

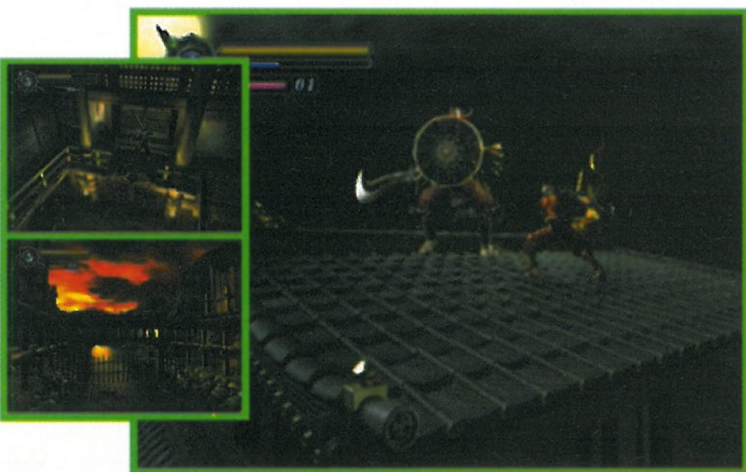
Su paso por **PlayStation 2** supuso el primer éxito de ventas de **Capcom** para la consola de **Sony**. La versión desarrollada para **Xbox** narra la misma historia pero con interesantes novedades para los que ya conocían el juego. Centrado en un periodo real de la historia japonesa, ***Genma Onimusha***, nos pone en la piel de un samurai que, en plena guerra entre dos señores feudales, se embarca en una peligrosa aventura. El objetivo consiste en liberar a la hermosa princesa **Yuki** combatiendo un ejército de demonios. Básicamente, ***Genma Onimusha*** mantiene todos los elementos de la entrega para **PlayStation 2**. La espectacular *intro*, para la que se utilizó la captura de movimientos de seis samurais peleando simultáneamente, no ha cambiado un ápice. Y al argumento le sucede lo mismo, exceptuando cambios puntuales que no afectan al desarrollo principal de la historia, obra de **Flagship**, compañía que ha dado vida al intrincado guión de todos los capítulos de la saga *Resident Evil*. Objetos que han cambiado de lugar, zonas a las que podemos acceder en un orden distinto al de la versión original o la aparición de enemigos totalmente exclusivos para **Xbox** son algunos de los extras que incluye ***Genma Onimusha***. **Samanosuke**, el protagonista cuyo diseño está inspirado en un famoso actor japonés llamado **Takeshi Kaneshiro**, tampoco ha variado su aspecto. Aunque ahora, gracias al potencial de la consola de **Microsoft** se le ha reproducido con mayor detalle. Otra de las piezas claves del primer *Onimusha*, fue la extraordinaria banda sonora ejecutada por una orquesta de 200 instrumentos, incluyendo algunos tradicionales de **Japón**. **Capcom** no ha incluido ninguna variación en este aparta-

nimusha

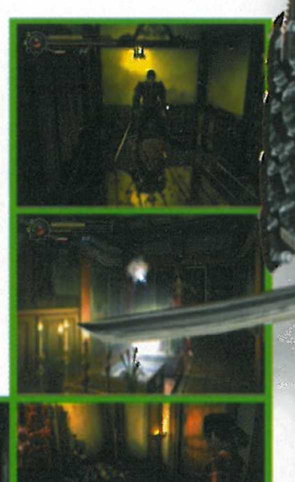
Algo nuevo

Junto a las almas verdes, **Capcom** también ha incluido nuevos niveles, jefes finales exclusivos para la versión de **Xbox**, trajes con un genuino diseño y una dificultad mayor, como demuestra el número de almas necesario para subir el nivel de nuestras armas.



*El potencial de **Xbox** ha conseguido dar una mayor resolución al juego que presenta un aspecto increíble con mayor detalle en los personajes.*

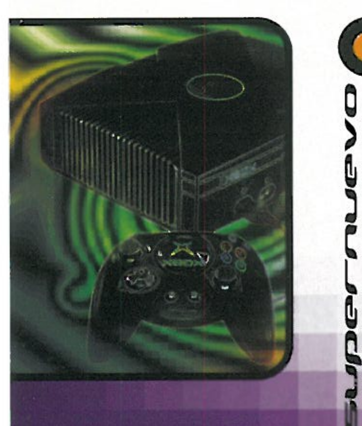






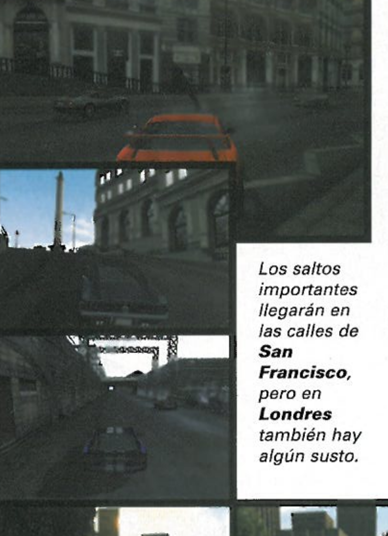

Samanosuke a la consola de Microsoft

do. Quizá, aquellos que ya conocen la aventura de **Samanosuke** puedan pensar que ***Genma Onimusha*** aporta pocas novedades. Sin embargo, nada más comenzar nos damos cuenta de que este título se convierte en todo un reto para el jugador. La dificultad ha aumentado de forma considerable. Lo notaremos en la aparición de enemigos de gran calibre poco después de empezar a jugar. Además, hay que añadir el sistema de almas verdes que ha creado **Capcom**. Si son absorbidas por una criatura se volverá de color rojo y será más difícil de eliminar. Así que durante un combate, además de estar atento para golpear a nuestro adversario, no deberemos perder las almas verdes de vista o **Samanosuke** lo pasará muy mal. De todas formas, si consigue derrotar a uno de los seres en rojo, conseguirá su recompensa ya que liberan más almas que los enemigos normales. El protagonista también cuenta en ***Genma Onimusha*** con un ataque especial. Manteniendo pulsado el botón de ataque, la espada irá cambiando de color y, cuando alcance una tonalidad rojiza, **Samanosuke** podrá lanzar una estocada mortal a cualquier demonio que se encuentre cerca. Aunque parezca que esto servirá para facilitar nuestra tarea, cuando vayamos a subir de nivel una de las espadas, comprobaremos que ahora el juego nos demanda más almas que en la versión de **PS2**. Por último, resaltar que la resolución de los gráficos ha aumentado y goza de un aspecto increíble, gracias al suavizado de texturas. Por lo demás, los que no hayan disfrutado con *Onimusha* anteriormente tendrán una oportunidad única de hacerlo con esta versión para **Xbox**, que mejora lo que pudimos ver en **PS2**. **R. DREAMER**

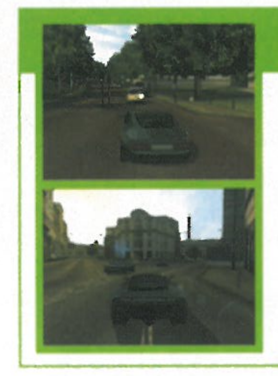


supernuevo supernuevo supernuevo

Test Drive Overdrive



*Los saltos importantes llegarán en las calles de **San Francisco,** pero en **Londres** también hay algún susto.*



El celo policial

A lo largo de la historia del videojuego hemos asistido muchas veces al curioso fenómeno de que la policía sólo la tome con nosotros, pero nunca como en *Test Drive.* Si vamos primeros y destacados será la sutil manera de frenarnos. Pero nada puede ser más triste que ir en paralelo o más despacio que un rival y ser detenido por exceso de velocidad, mientras nuestro contrario se aleja alegremente.



Aunque habrá que esperar, parece que habrá grandes diferencias gráficas entre las versiones de PS2 y Xbox

Cuando la emoción se hace velocidad extrema

Género > Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Pitbull País > Reino Unido

El Record mundial de cambios en un programa de la teórica versión final, entregada a la revista para ser puntuada, al juego que después se vendía en las tiendas pertenece, sin discusión posible, a la saga *Test Drive* de **PSone**. Tantas eran las modificaciones, a veces incluso para peor, que más de un usuario pensó que había comprado otro juego. Esperemos que ***Test Drive: Overdrive*** para **Xbox** acabe con aquella maldición que afectaba sobre todo a la jugabilidad. Dejando a un lado ese apartado, ***Test Drive: Overdrive*** nos mostrará su mejor rostro al sacar un gran partido al potencial técnico de **Xbox** y disfrutaremos, más que nunca, de sus impresionantes coches y trabajadísimos escenarios inspirados en cuatro países del mundo. Vehículos tan emblemáticos como el *Ford Mustang* o el *Jaguar XK-R* tendrán que curtirse en calles repletas de tráfico, saltos salvajes, cruces y unos rivales que parecen volar sobre raíles. Si hay una palabra que defina lo que sucede en pantalla, ésa es espectáculo total. Aunque en ocasiones sean un tanto exagerados, los accidentes y golpes de este título son de los más bestias y memorables que uno pueda recordar. ***Test Drive: Overdrive*** es un juego que exige el máximo al conductor y su desarrollo es tan frenético que pocas veces levantaremos el pie del acelerador. Además de habilidad, intuición y nervios de acero, aquí tendremos que trabajar a fondo nuestros reflejos porque los chicos de **Pitbull** son especialistas en crear situaciones límites. Aunque por algunos pequeños detalles nunca pudo competir con los grandes de **PSone**, algo nos dice que esta versión potenciada para **Xbox** sí le pondrá las cosas muy difíciles a sus competidores. **DE LÚCAR**

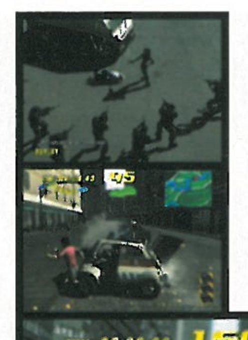


Vehículos

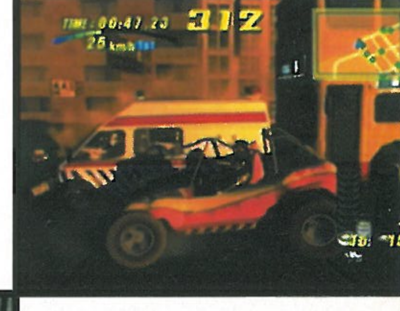
Los vehículos de ***Wreckless***, según parece, serán catorce e incluyen desde el coche de policía más raro que hayáis visto en vuestra vida (una especie de huevo con ruedas y aletas) a un tanque de enormes dimensiones con el que podremos disparar sin parar. Camionetas, taxis de diferentes épocas, camiones cisternas, *buggies*, autobuses, furgonetas y algún que otro deportivo completan la variopinta y curiosa selección. El control de alguno de estos cacharros es realmente complicado y en la mayoría no se puede confiar nada a la frenada. Por lo menos son duros.

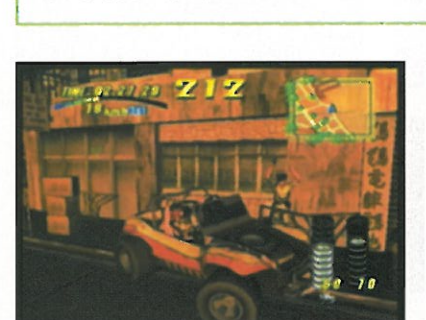






A la derecha, podéis ver que el tráfico de algunas zonas supera, incluso, al de ***Madrid****. Si te equivocas de dirección en las calles estrechas, estarás perdido. Imposible maniobrar sin recibir mil impactos.*









REPETICIONES
Las cámaras son raras pero los efectos visuales parecen sacados del manual de filtros de *Photoshop*. Originales.

MODOS
Como en muchos *arcades*, la variedad de modos es muy discreta pero hay más de veinte fases distintas y nos llevará tiempo acabarlas.



Aunque sólo hemos podido ver unas pocas misiones y probar dos vehículos, parece que en este juego lo que manda es destrozar y atizar

Wreckless

Un explosivo y salvaje espectáculo sobre ruedas

Género > Arcade de Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Activision Programador > Bunkasha Games País > Japón



Aunque en esta versión *beta* está muy inacabada, apenas hemos podido disfrutar de unas cuantas misiones, ya podemos adelantar que ***Wreckless*** será, sin lugar a dudas, uno de los títulos más espectaculares y sorprendentes de los comienzos de **Xbox**. ¿Os imagináis un juego de conducción con elementos de *Driver*, *Crazy Taxi* y *GTA 3*? Pues sí, habéis imaginado bien, el resultado deberá tener acción total, una impresionante puesta en escena y una mecánica de juego absolutamente adictiva. Eso, más o menos, es ***Wreckless***. El despliegue gráfico es tan colosal, sus escenarios son tan impresionantes y tantas las cosas que ocurren en pantalla que resulta complicado explicarlo en este espacio. Recrear con todo detalle las caóticas calles de **Hong Kong** (repletas de coches, peatones y tenderetes) y meter en medio de ese tremendo lío una carrera desenfrenada y sin reglas, es una experiencia visual sólo al alcance de un prodigio técnico como **Xbox**. Explosiones y más explosiones, decenas de objetos volando, gente corriendo por todos lados, tráfico para exportar, mapeados inmensos y todo lo que podáis imaginar, os acompañarán a lo largo de las veinte misiones que componen ***Wreckless***. Es un *arcade* de conducción total en el que ocurren tantas cosas, que los programadores se han visto obligados a optimizar la velocidad para no volvernos locos. Si hubieran optado por un ritmo frenético, seguro que buena parte de su trabajo pasaría desapercibido y sería una pena. Con esta velocidad, todo es ya apabullante. ***Wreckless*** es uno de esos juegos en los que el espectador disfruta más que el jugador. En serio, no recordamos un título tan espectacular y desbordante como este. **DE LÚCAR**

supernuevo

Mad Dash Racing



Un catálogo de juegos que se precie debe ofrecer opciones para todos los gustos y edades. *Mad Dash Racing* será el primero de Xbox para los más pequeños de la casa

Cuatro jugadores a todo trapo

Por su frenético estilo de juego y su combativo planteamiento, ***Mad Dash Racing*** para **Xbox** parece diseñado para dar el do de pecho en el modo para cuatro jugadores simultáneos. Aunque no llegue a las cotas de intensidad de **Mario Kart**, nos lo pasaremos en grande corriendo y, sobre todo, molestando a nuestros rivales.

Acción total y velocidad sin límite... a pata

Género > Carreras Formato > CD-ROM Compañía > Proein Programador > Crystal Dynamics País > Estados Unidos

Aunque en los últimos años ha habido algunos antecedentes en otras consolas, ***Mad Dash Racing*** se puede considerar como un título algo excepcional. Para aquellos que tengan buena memoria, podríamos decir que se trata de un juego parecido a *Running Wild* de **PSone**, *Sonic R* de *Dreamcast* o *Rayman M* de **PS2**. Para los que no recuerden estos títulos, diremos que ***Mad Dash Racing*** para **Xbox** es un juego de carreras en el que los competidores van a pie y pueden utilizar todo tipo de armas e *items* para tomar ventaja. Un planteamiento terriblemente sencillo pero que suele ser bastante efectivo si pretendes encandilar a cierto público. La apariencia no engaña y, aunque lo pueden pasar bien jugadores de cualquier edad, es indudable que se trata de un programa ideal para el público más joven. Los personajes y los escenarios parecen sacados directamente de una serie de dibujos animados. Tremendamente coloridos y alegres con un diseño agradable y muy vistoso, ***Mad Dash Racing*** es casi como una película de animación. La mecánica es elemental, pero eso no quiere decir que se trate de un paseo. Además de correr y utilizar las armas e *items*, el diseño de los circuitos nos obligará a saltar, nadar, deslizarnos, volar,... cada dos por tres. Aunque el nivel de dificultad está perfectamente ajustado, los circuitos más avanzados y los jefes finales a los que tendremos que superar nos exigirán el máximo de nuestra habilidad y reflejos. Pero donde ***Mad Rash Racing*** promete fuertes emociones es en el modo para cuatro jugadores simultáneos. Sin exageraciones, puede ser uno de los títulos estrella para la consola de **Microsoft** en el modo Multijugador, al menos en este año. **DE LÚCAR**

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Victimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La pirateria atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES



ICO





*A la derecha vemos cómo **Ico** observa la jaula que mantiene prisionera a la princesa **Yorda**. Ahora tendrá que pensar la manera de liberarla y que le acompañe en su huída del castillo.*



Lideradas por una reina maléfica, las criaturas de las sombras intentarán raptar a la princesa **Yorda** con la intención de que permanezca recluida en el castillo para siempre. Su única esperanza es el joven **Ico**, que hará todo lo posible por mantenerla alejada de sus captores y para ayudarla a encontrar la salida de la inmensa fortaleza.



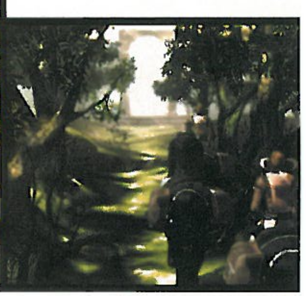
Un equipo de desarrollo de Sony inicia su carrera

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > SONY C.E. Programador > SCEI País > Japón

Ico surge como un exponente de que la originalidad y la calidad no están reñidas cuando el equipo desarrollador se lo propone. El argumento nos pone en la piel de un joven muchacho que ha tenido la desgracia de nacer con cuernos. Algo que sólo sucede una vez cada generación, condenando al sujeto a ser sacrificado. Y así lo muestra la *intro*, cuando un grupo de hombres a caballo traslada a **Ico** al interior de una fortaleza para ser enterrado vivo. Sin embargo, el protagonista es un superviviente nato y consigue abandonar su sarcófago para comenzar una trepidante huída fuera de la fortaleza. En otros juegos, la recompensa final suele ser encontrar una princesa. En éste, nos acompañará prácticamente desde el inicio convirtiéndose en la mayor de nuestras preocupaciones. Además de descubrir el mejor camino para **Ico**, deberemos estar atentos para que la princesa **Yorda** nos siga en todo momento. Y hay ocasiones en las que resultará una tarea muy complicada. Si no nos queda más remedio que dejarla sola mientras hallamos una vía alternativa, corremos el peligro de que unos seres, habitantes de las sombras, la rapten conduciéndonos directamente a la pantalla de *Game Over*. Para defenderla, **Ico** podrá utilizar algunos objetos de su entorno, como antorchas o barriles. Y en último caso, siempre le queda la posibilidad de agarrarla de la mano segundos antes de ser absorbida por las sombras. Una táctica muy útil también para alejarla de cualquier peligro y lograr que no se despegue de **Ico** ni un segundo. Uno de los detalles más entrañables de todo el juego. Pero no se queda aquí el sistema de juego. **Ico** puede saltar, escalar, balancearse, etc. Habilidades que deberemos utilizar de forma inteligente si que-







La princesa también aportará su granito de arena. Por ejemplo, abriendo por arte de magia algunas puertas.

Un joven héroe tendrá que conducir de la mano a una princesa hacia la salvación

En algunas zonas, ***Ico*** no tiene más remedio que abandonar a ***Yorda*** a su suerte hasta que encuentre la manera de reunirse de nuevo con ella. Como muestra la pantalla.



YORDA
Salvar a la princesa se convertirá en la principal preocupación de **Ico**.



EL MAUSOLEO
El joven es enterrado vivo en una de las salas de este inmenso castillo.



¡¡SOCORRO!!
Ico tendrá que ayudar a la princesa a salvar todo tipo de obstáculos.

con una maravillosa aventura para PlayStation 2

remos resolver los *puzzles* creados para bloquear el camino. Aunque el control del protagonista resulta sencillo, **Ico** demuestra que con este *interface* es capaz de llegar a cotas de jugabilidad que pocos títulos poseen. Así, saltando de *puzzle* en *puzzle*, nos quedaremos pegados al mando casi sin darnos cuenta. No sólo el sistema de juego tiene la culpa de hacer de **Ico** un título muy especial. El apartado gráfico se adapta perfectamente a la historia y termina por darle el aspecto de cuento de hadas que despliega cada uno de sus escenarios. Sus creadores no lo han conseguido por arte de magia, han desarrollado un sistema que cambia la iluminación en tiempo real. Resulta fascinante observar cómo una habitación va siendo invadida gradualmente por la luz del sol, o como se sume en las sombras. Y es que ***Ico*** ha recreado la fortaleza donde el protagonista y la princesa están encerrados teniendo en cuenta la ambientación, tanto de salas pequeñas como de grandiosas vistas del exterior que se convierten en todo un espectáculo para nuestros atónitos ojos. Uno de los aspectos más sorprendentes es la animación de los personajes. Ahora que la mayoría de las compañías recurren a la captura de movimientos, los padres de **Ico** han optado por animar a mano todas las acciones del muchacho con un resultado increíble. A todo esto hay que sumar un genial apartado de efectos sonoros que da el toque perfecto a la atmósfera del juego. Antorchas crepitando, pasos que retumban en las paredes del castillo sin exageración y las cálidas voces (en idiomas incomprensibles) de los protagonistas. Eso sí, con subtítulos en castellano para disfrutar esta maravillosa historia al calor de una chimenea. **R. DREAMER**



supernuevo supernuevo supernuevo

Dynasty Warriors 3



Uno de los mayores atractivos es la cantidad de golpes y combos con que cuenta el juego.



DOS JUGADORES
Mediante la pantalla dividida horizontalmente, podremos enfrentarnos o cooperar con un compañero.

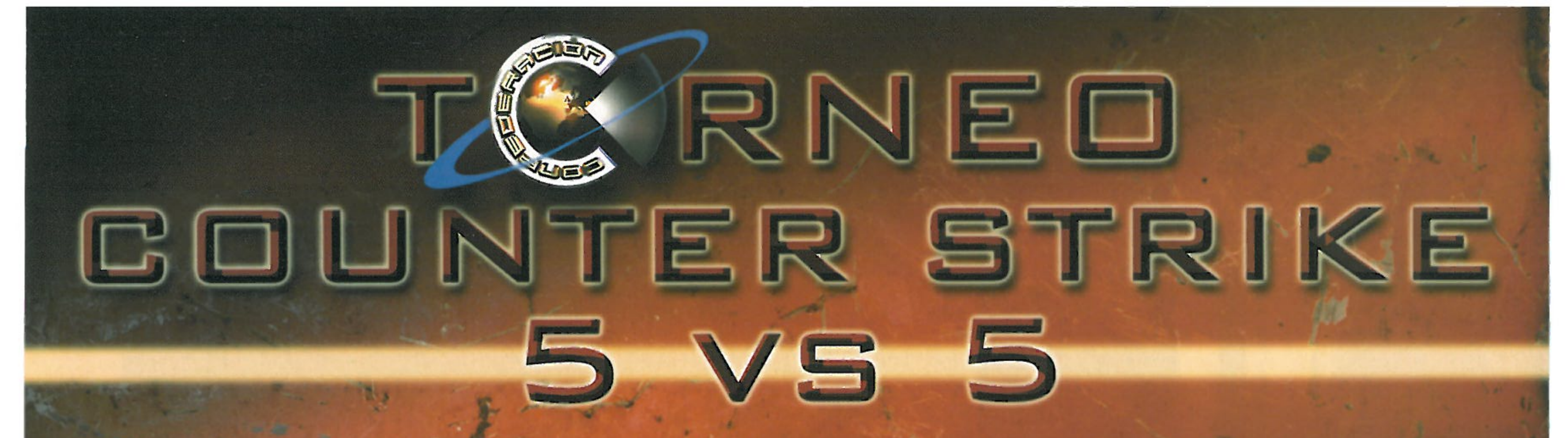


PREPARATIVOS
Antes de cada misión podremos equiparnos, dar órdenes a nuestros guardaespaldas y observar la disposición de las tropas enemigas.

El Romance de los Tres Reinos de nuevo en PS2

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Koei País > Japón

Koei y Omega Force, después de versionar su *Operation Winback* para **PS2**, han decidido continuar su saga de mayor éxito. Y es que, a pesar de ser apreciados también en Occidente, es en **Japón** donde la saga *Sangoku Musou* goza de una aceptación y un éxito impresionante. Esta tercera entrega estuvo varias semanas consecutivas en el primer puesto de ventas en su país de origen. Esto se debe, en parte, a que el juego se basa en sucesos históricos de la época feudal china, algo muy cercano a los nipones. Más concretamente en el *Romance de los Tres Reinos*, una historia épica que narra los enfrentamientos entre tres ejércitos rivales. En el juego tomarás el control de uno de los generales de cualquiera de estos bandos (no hay «buenos» ni «malos»), pudiendo elegir entre una gran cantidad de ellos, la mayoría extraídos de las entregas anteriores y basados en personajes reales. El desarrollo es idéntico a *Dynasty Warriors 2*: un beat'em-up clásico, sólo que con total libertad de movimientos y unos escenarios gigantescos. Además, como es lógico, cada general está acompañado de su ejército y sus guardaespaldas personales. Es conveniente contar con ellos y no adentrarse «por las bravas» en terreno enemigo, ya que nuestros rivales se contarán por centenas. Las innovaciones de esta tercera entrega no son muchas. Un modo para dos jugadores Cooperativo o uno contra uno y la posibilidad de montar en elefantes en medio de las batallas, además de los caballos. El juego ya se encuentra completamente terminado y ya veremos si finalmente consigue superar los defectos, sobre todo gráficos, de su antecesor cuando aparezca próximamente en nuestro país. DANI3PO



TUS DÍAS ESTÁN CONTADOS

DEL 22 DE FEBRERO AL 28 DE ABRIL, VEN A CONFEDERACIÓN Y COMPITE EN NUESTRO GRAN TORNEO NACIONAL DE COUNTER STRIKE, GRANDES PREMIOS, MUCHO ESPECTÁCULO, Y UNA FINAL EN MADRID QUE CONTARÁ CON LA PRESENCIA DE LOS MEJORES EQUIPOS DE TODA ESPAÑA.

TARJETAS GEFORCE 3 PARA LOS GANADORES, GRANDES PREMIOS PARA LOS 1os CLASIFICADOS Y REGALOS A TODOS LOS FINALISTAS.

MÁS INFORMACIÓN
EN TU SALA CONFEDERACIÓN
O EN WWW.CONFEDERACION.COM

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

BURGOS
C/ Avellanos, 4
Tel.: 947 271 166
atlantis@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

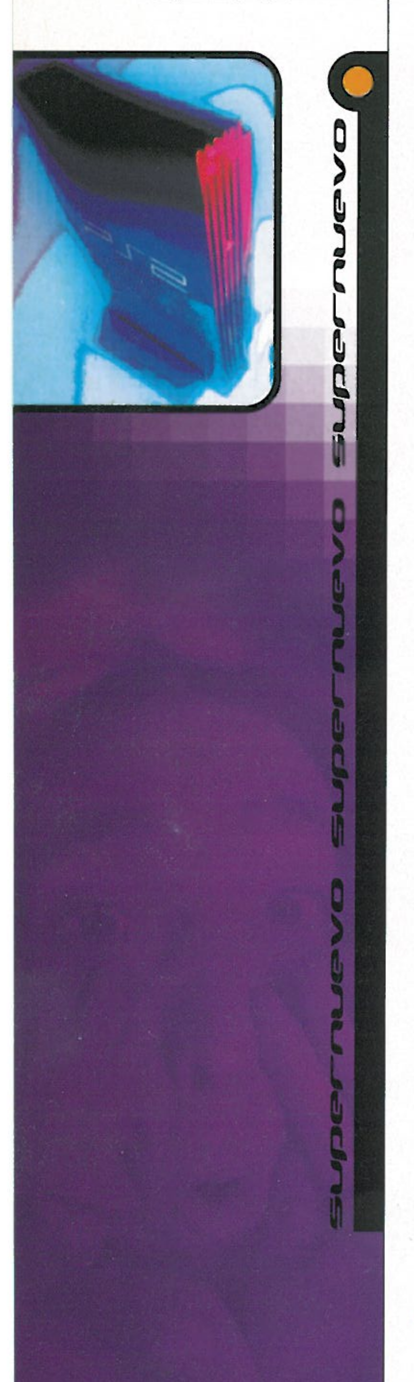
SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

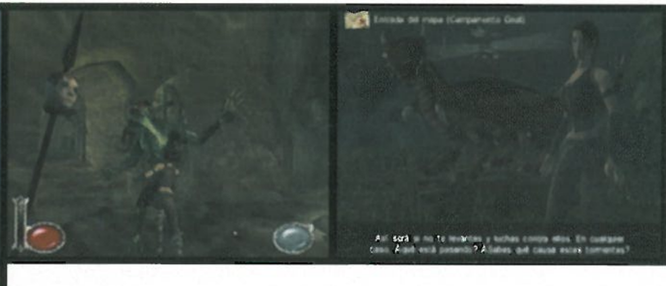
VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

PRÓXIMA APERTURA: LEGANÉS

NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com







La aventura que nos propone *Drakan* es una de las más atrayentes y bien diseñadas de todo el catálogo de PS2. Te sumergirás en ella por completo



DRAGONES
Los combates aéreos son los momentos más intensos de la aventura. *Arcade* en estado puro.



MAGIA
Mediante movimientos con la cruceta o el *stick* analógico invocaremos los diferentes poderes.



El juego presenta una gran variedad de enemigos, desde lagartos a esqueletos.







Drakan: The Ancients' Gates

Si Lara Croft hubiera nacido un milenio antes

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > SCEA Programador > Surreal Software País > Estados Unidos

Surreal Software, compañía afincada en la fría **Seattle**, lanzó hace aproximadamente dos años un título para **PC** llamado *Drakan: Order of the Flame*. Una aventura al estilo *Tomb Raider* que cosechó cierto éxito, aunque tampoco llegó a revolucionar el mercado. La protagonista, una bella guerrera llamada **Rynn**, evolucionaba saltando, escalando, acabando con los enemigos en combates cuerpo a cuerpo y por medio de magias, en unos grandes escenarios que reproducían todos los tópicos de la fantasía medieval. Lo más original era que contaba con la ayuda del dragón **Arokh**, con el que sobrevolaba los escenarios y acababa con otros enemigos voladores. Pues bien, ahora y bajo la tutela de **Sony**, han decidido explotar y perfeccionar esta fórmula en un juego exclusivo para **PS2**, llamado ***Drakan: The Ancients' Gates***. Los protagonistas son los mismos, **Rynn** y **Arokh**, pero las cosas han cambiado para mucho mejor. El concepto ahora es bastante más ambicioso, los escenarios más grandes, bellos y detallados, y la heroína se mueve algo mejor. Bajo una perspectiva en tercera persona recorreremos castillos, bosques, pantanos o desiertos, mientras cumplimos misiones principales y alternativas. Espadas, mazas e incluso arcos para atacar a distancia serán nuestras armas, además de unas magias que efectuaremos mediante un original sistema de comandos. Los vuelos sobre el dragón son ahora más impresionantes, ofreciendo una perspectiva aérea sorprendente y unos combates al más puro estilo *Panzer Dragoon*, sólo que con mucha más libertad. Aún quedan aspectos que limar en el juego, pero seguro que se convertirá en una aventura imprescindible. **DANI3PO**



Este mes no te pierdas
mega TOP
porque te regala
...una cartuchera donde podrás guardar ¡hasta 6 juegos de Game Boy Color!
¡Hay 5 modelos para elegir!
Y además...
encontrarás los mejores reportajes, entrevistas y sugerencias ¡para pasar un mes increíble!
sólo 3 euros
mega TOP
¡Vaya pasada de revista!

supernuevo supernuevo

Space Channel 5



| *Space Channel 5* presenta un concepto musical que mezcla los bailes de *Bust a Groove* con el control de *Parappa The Rapper* |





*Tras enfrentarnos a **Jaguar** (el personaje rubio), este nos ayudará en las últimas pantallas a deshacernos de los moroliens. A la izquierda, la versión espacial de **Michael Jackson**, que deberemos rescatar de los alienígenas.*



PERFIL DE LOS PERSONAJES
A medida que vamos rescatando personajes en la aventura, éstos se añadirán a una peculiar opción que nos permitirá ver ciertos detalles de cada uno y saber cuantos nos faltan. En la imagen, **Space Michael**.

Retransmitiendo en directo la invasión alienígena

Género > Musical Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Sega/United Game Artists País > Japón

Tras títulos como *Eighteen Wheeler* o *Crazy Taxi*, un nuevo «clásico» de **Dreamcast** da el salto a los 128 *bits* de **Sony**. En esta ocasión, es la propia **Sega** la encargada de convertir ***Space Channel 5***, el cual ha sido dotado de unas características similares a las de la versión **Dreamcast**, incluido el selector de 50/60 Hz. Eso sí, los usuarios de **Dreamcast** quedarán decepcionados con esta versión para **PS2**, ya que no posee ningún extra ni opción exclusiva. El título protagonizado por la exhuberante **Ulala**, presenta un concepto musical que bebe de las fuentes de *Parappa The Rapper* y de *Bust a Groove*. Tendremos que bailar al ritmo de la música, pero siempre siguiendo los movimientos de los *moroliens* (alienígenas que invaden la tierra), al más puro estilo *Simon*. Nuestra tarea principal en el juego será recuperar a los humanos que los *moroliens* han apresado con sus hipnóticos bailes, a la vez que protegemos nuestra exclusiva para el Canal 5 de los demás reporteros espaciales. **Ulala** cuenta con una pistola que deberemos usar (al ritmo de la música) tanto para eliminar a los *moroliens* como para recuperar a los humanos. Técnicamente, ***Space Channel 5*** es casi idéntico a la versión **Dreamcast**, ya que la única diferencia notable es la carencia de la versión para **PS2** de *anti-aliasing*, algo que hace tan nítidos a los personajes poligonales que los fondos, reproducidos por el lector DVD en formato MPEG-2, quedan emborronados. La animación de **Ulala** y de sus acompañantes ha sido creada con técnicas de *motion capture* y su banda sonora, de estilo *Funky* algo *retro*, es de lo mejor que hemos escuchado en un videojuego. El mes que viene podrás librar al mundo de la amenaza *morolien*. **DOC**





Sega y Namco nos invitan a una particular e intensa cacería de vampiros



MODO ESPECIAL
Añade misiones secundarias al margen del desarrollo central del juego. Recopila lingotes de plata para comprar armas e *items*.



PRACTICA TU PUNTERÍA
Perfecciona tu velocidad de disparo y tu puntería en los diferentes modos de entrenamiento.



Si no eres rápido en disparar serás testigo de cómo los aldeanos se convierten en vampiros.



Vampire Night

Sustituye la estaca y el ajo por la G-Con

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E./Namco Programador > Namco/Sega/WOW País > Japón

Directo de de los salones recreativos llega a **PlayStation 2** un nuevo *shoot'em-up* para pistola, fruto de la colaboración entre **Namco** y **Sega**. ***Vampire Night***, totalmente compatible con los dos modelos de pistolas de **Namco** para **PS2** (*G-Con 45* y la más moderna *G-Con 2*), sigue fielmente las pautas y la mecánica de *The House Of The Dead*, pero sustituyendo los zombis por vampiros y la mansión abandonada por un gótico castillo centroeuropeo. La mano de **Sega** se deja sentir en los extras que acompañan a la recreativa original, concretamente en el modo Especial, en el que se ofrece un buen puñado de misiones secundarias al margen del objetivo central (fulminar a balazos a todos los vampiros que se pongan a tiro), así como la posibilidad de adquirir armas, *items* y ventajas, a cambio de la plata oculta en los elementos de los escenarios, como barriles, estatuas y cajas. Ese ligero componente de exploración tiene como objetivo intentar paliar la sensación de monotonía que suele acompañar a este tipo de *shoot'em-up*, en los que únicamente hay que apuntar, matar, recargar el arma y volver a apuntar. ***Vampire Night*** no es ni mejor ni peor que otros *arcades* de pistola, simplemente reproduce los mismos esquemas que hemos visto y disfrutado con las dos entregas de *The House Of The Dead*, con la novedad de hacerlo ahora en una máquina distinta, **PlayStation 2**, y con una temática vampírica más o menos novedosa. **Sony Computer Entertainment** se encargará de distribuir este juego en nuestro país a partir del próximo mes de marzo, con todos los textos y las voces localizadas al castellano. **NEMESIS**



supernuevo supernuevo supernuevo

Shadowman Second Coming



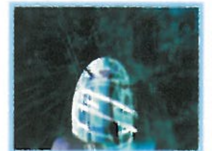
Mike Leroi presenta en esta ocasión un aspecto más fornido. Una imagen que se adapta mejor a un héroe de acción.



SERES INFERNALES
Además de luchar contra humanos, *Shadowman* deberá enfrentarse contra terribles seres del mundo de los muertos.



LA NIEBLA
Acclaim ha utilizado todo el potencial de **PS2** para recrear efectos de luz, niebla, etc., que dan vida a los escenarios.

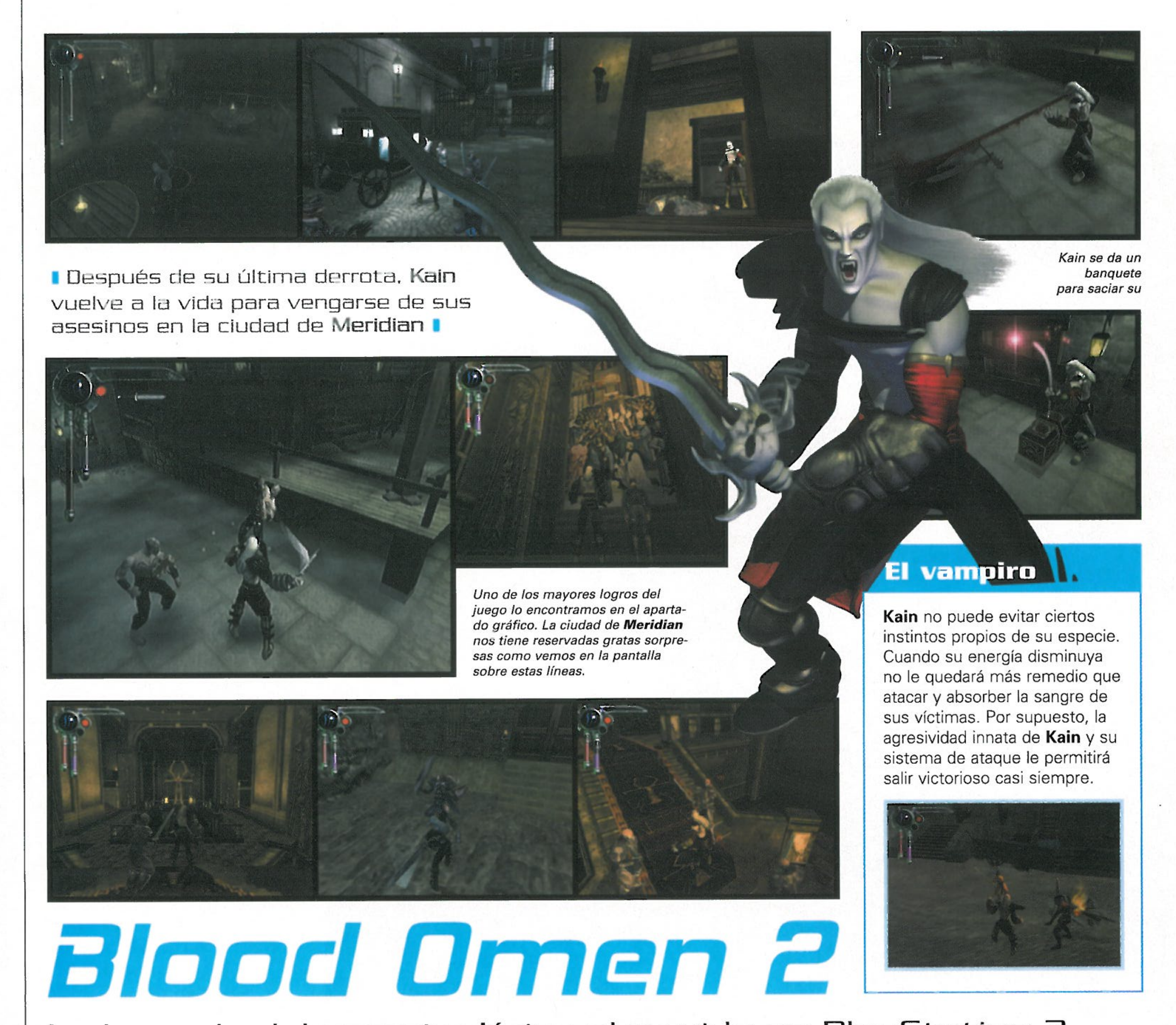


SUPER PODERES
Cuando **Mike** entra en la zona muerta podrá utilizar sus poderes vudú, lo que también incluye un completo arsenal para liquidar demonios.

Un héroe más allá de la vida y la muerte

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Acclaim Studios Teesside País > Reino Unido

La sombra del mal vuelve a planear sobre la humanidad. Sólo **Mike Leroi** puede terminar con la amenaza, o al menos así lo cree **Thomas Deacon**, un ex-policía de **Nueva York** que se ha dedicado a cazar *Grigori* (demonios que han habitado entre los hombres desde hace 2000 años). **Deacon** enviará a *Shadowman* a **Gehenna**, el lugar de donde proceden los *Grigori*. De esta forma, el héroe se verá involucrado en una terrible lucha que le conducirá a **Gehenna**. Este lugar se convertirá en el punto de partida para encontrar a todos los *Grigori* que hay distribuidos por la tierra, en lugares tan dispares como la costa de **Irlanda**, la estepa rusa o la Isla de los Muertos. Algunos personajes de la primera parte también harán acto de presencia para ayudar a **Mike**, como la bruja **Nettie** o el misterioso enano **Jaunty**. Pero **Acclaim Studios Teesside** ha preferido realizar ciertos cambios en ***Shadowman Second Coming***. Para empezar, el protagonista presenta ahora un aspecto más fornido en el mundo real y cuando se transforma en *Shadowman* podremos apreciar con todo detalle su esqueleto y los órganos que albergan. Sin duda, el paso a **PlayStation 2** de esta serie ha aportado suculentos cambios al apartado gráfico. No sólo los personajes han aumentado el grado de detalle en su diseño, también los escenarios han gozado con la aparición de efectos de iluminación, niebla y partículas. El argumento tiene peso durante la aventura, como demuestran las dos horas de secuencias con sonido Dolby 5.1 del juego. Sin embargo, esta vez los creadores han optado por unas fases más lineales donde cobrará más importancia ser rápido y certero con nuestros disparos que buscar objetos o resolver enigmas. **R. DREAMER**



Después de su última derrota, **Kain** vuelve a la vida para vengarse de sus asesinos en la ciudad de **Meridian**

Kain se da un banquete para saciar su

*Uno de los mayores logros del juego lo encontramos en el apartado gráfico. La ciudad de **Meridian** nos tiene reservadas gratas sorpresas como vemos en la pantalla sobre estas líneas.*

El vampiro

Kain no puede evitar ciertos instintos propios de su especie. Cuando su energía disminuya no le quedará más remedio que atacar y absorber la sangre de sus víctimas. Por supuesto, la agresividad innata de **Kain** y su sistema de ataque le permitirá salir victorioso casi siempre.

Blood Omen 2

La leyenda del vampiro Kain cobra vida en PlayStation 2

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Crystal Dynamics País > Estados Unidos

El primer título de la saga, *Legacy of Kain*, era una aventura que se enmarcaba dentro del género *RPG*. Aunque ***Blood Omen 2*** recoge el testigo de su predecesor ha cambiado el estilo de juego totalmente. Ahora la acción predomina sobre la aventura y así lo demuestran las habilidades del protagonista. **Crystal Dynamics** ha empleado todo su esfuerzo para que **Kain** combata como un tigre ante sus adversarios. El sistema de ataque se ve complementado por una defensa que le permitirá utilizar objetos para protegerse de los golpes contrarios. Además, el estilo de **Kain** variará dependiendo del arma que esté usando para combatir. Sin embargo, no se han olvidado de que el protagonista es un vampiro y como tal hará gala de poderes sobrehumanos. El más impactante es apropiarse de la preciada sangre de sus víctimas, lo que le ayudará a recuperar energía en los momentos difíciles. También destaca la forma en que los creadores han recreado la ciudad de **Meridian**, capital de **Nosgoth**. En sus calles encontraremos viandantes que permanecerán tranquilos mientras el protagonista no haga una de las suyas. Pero en cuanto sientan su amenaza, saldrán corriendo o llamarán a los guardias para que protejan sus vidas del vampiro. También será útil explorar bien nuestro entorno, pues encontraremos objetos que se pueden mover o que servirán para salvar obstáculos. Y aunque la acción predomina, hay que permanecer atento para resolver enigmas, en su mayoría asociados con la apertura de llaves para que la energía active puertas o mecanismos que nos permitan avanzar. La diversión parece asegurada, pero esperaremos a la versión definitiva para dar un veredicto. **R. DREAMER**

a fondo PLAYSTATION 2

Zombies, **fantasmas**, plantas carnívoras y un héroe capaz de combatir a todos hasta quedarse en **calzones**... Es el universo Ghosts'N Goblins en toda su **gloria** y llega ahora a PS2 en la gran **apuesta** de Capcom para el 2002.

*¿Reconocéis los pilares de la pantalla de arriba? Sí. Son los mismos que entorpecían el avance de **Sir Arthur** en Super Ghouls'N Ghosts de **Super Nintendo**. Es sólo una pequeña muestra de los incontables guiños de **Maximo** hacia esta mítica saga.*

Más que una nueva entrega de las andanzas de **Sir Arthur**, *Maximo* es el homenaje de **Capcom Digital Studios** a una de las sagas más queridas de la compañía japonesa (aunque injustamente olvidada en la década de los 90). Nuestro entrañable caballero de la barba rojiza cede todo el protagonismo a un nuevo héroe, el que da nombre al juego, capaz de ejecutar *combos* y desarrollar poderes con los que jamás llegó a soñar **Arthur**. Como él, **Maximo** perderá su armadura con el contacto de los enemigos, y se verá obligado a combatir en calzoncillos. Muertos vivientes, espectros, ogros y demás seres de pesadilla vuelven a ser las criaturas a destruir, con la particularidad de que éstas, como el héroe, su novia y todo el juego en general ha sido diseñado por y bajo la supervisión de **Susumu Matsushita**. Este maestro ilustrador, famoso por sus portadas para la revista *Famitsu*, las carátulas de los *Adventure Island* y los diseños de *Motor Toon GP*, es el alma y motor de *Maximo*. El mayor desafío al que han hecho frente **Matsushita** y sus compañeros *yankees* de **Capcom Digital Studios** ha sido trasladar a las tres dimensiones un universo siempre asociado a las 2D, como eran *Ghosts'N Goblins* y su secuela *Ghouls'N Ghosts*. El resultado es brillante, especialmente en lo que respecta a la interacción con los escenarios, sujetos a todo ▶

Los diseños de personajes y escenarios de *Maximo* han corrido a cuenta de Susumu Matsushita

***Maximo** se divide en cinco mundos y 31 fases en la que encontrarás de todo: cementerios, pantanos, montañas de hielo, el mismísimo infierno y, como guinda, un espeluznante castillo con múltiples sorpresas.*










MAXIMO

La cuestión es combatir a las fuerzas del mal, aunque sea en calzoncillos. Por cierto, durante el juego podrás adquirir diferentes modelos de «gayumbos» a cual más elegante.

Así se graba...

¡Ojo!. ***Maximo*** no graba partida automáticamente. Para ello debes encontrar el estanque mágico que hallarás en el mundo y desembolsar 100 monedas.

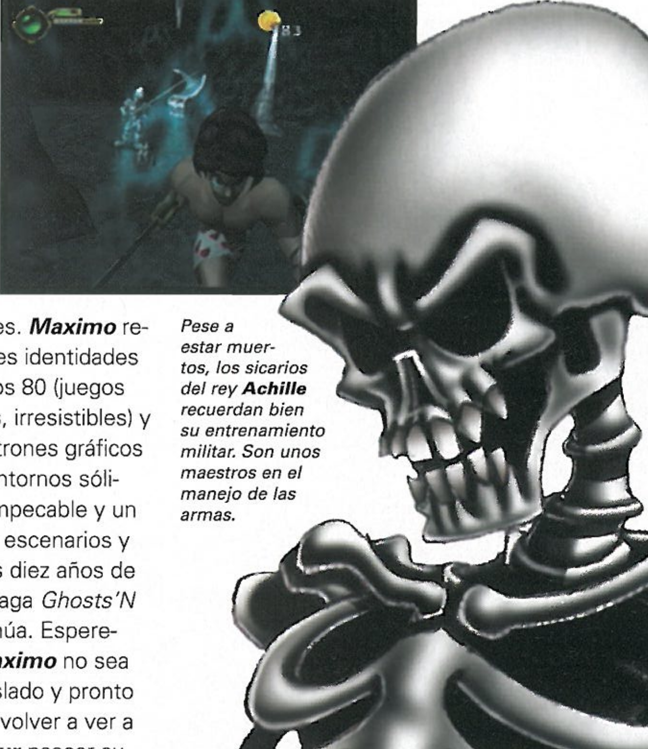
Una leyenda de los 80's

Maximo es el homenaje a una de las sagas recreativas más representativas de **Capcom**, iniciada en 1985 con *Ghosts'N Goblins*, al que siguió en 1988 el no menos genial *Ghouls'N Ghosts*.

MAXIMO



◄ tipo de transformaciones y terremotos que suponen un peligro añadido para la integridad de **Maximo**. Comenzarás la aventura, cómo no, en el cementerio y a partir de ahí te esperan 30 fases con jefazos, trampas, puertas, llaves y una búsqueda constante de oro, porque amigo, en ***Maximo*** nada es gratis. Funciones tan básicas y necesarias como grabar partida requieren un fuerte desembolso, lo que obligará a **Maximo** a registrar, como un perro, cada palmo del terreno en busca de monedas, mientras evita el acoso constante de esqueletos, fantasmas y zombies. ***Maximo*** recupera las principales identidades de los clásicos de los 80 (juegos sencillos, divertidos, irresistibles) y las adapta a los patrones gráficos del nuevo siglo: entornos sólidos, animación impecable y un genial diseño de escenarios y personajes. Tras diez años de paréntesis, la saga *Ghosts'N Goblins* continúa. Esperemos que ***Maximo*** no sea un título aislado y pronto podamos volver a ver a **Sir Arthur** pasear su barba por los cementerios. **NEMESIS**



*Pese a estar muertos, los sicarios del rey **Achille** recuerdan bien su entrenamiento militar. Son unos maestros en el manejo de las armas.*



Uno de los items más curiosos que podrás comprar en el juego: el queso. Frótate las plantas de los pies con él y nadie se atreverá a agarrártelos.



EL MEJOR CEBO
Como en *Ghouls'N Ghosts*, los magos lanzan hechizos que transforman a **Maximo** en un anciano o un bebé de pecho.



EL ALMA AL AIRE
Las tumbas, muñecos de nieve, etc. encierran almas atrapadas. Captura 50 de ellas y obtendrás una moneda de madera...



... con la que pagar y sobornar a la muerte. Si la diñas sin monedas perderás todos tus progresos en el juego.

Género > Arcade Formato > CD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Digital Studios Jugadores > 1
Fases > 31 Vidas > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (199 KB)

GRÁFICOS 9,3
El mágico universo de *Ghosts'N Goblins* vuelve a cobrar vida ante tus ojos ¡pero ahora en tres dimensiones! Los escenarios, los villanos, el protagonista... Todo es **Susumu Matsushita** en estado puro.

MÚSICA / FX 9,0
Tommy Tallarico rinde un merecido tributo a las míticas melodías de *Ghosts'N Goblins* y *Ghouls'N Ghosts*, aunque abusa un poco a la hora de repetir una y otra vez los mismos acordes iniciales.

JUGABILIDAD 9,4
Prepárate para volver a experimentar la misma jugabilidad, a sentir la misma adicción, a disfrutar como lo hacías con las recreativas de los años 80.

DURACIÓN 9,1
El hechizo de *Ghosts'N Goblins* te hará regresar una y otra vez a las mismas fases para volver a disfrutar de la música, los gráficos, el humor de un juego sencillamente genial. Una delicia.



SUPERJUEGOS

CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SYSTEM SELECTOR



No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás este fantástico adaptador para todas tus consolas. Ya no tendrás que desconectarlas cuando quieras cambiar de una a otra, y con sólo pulsar un botón seleccionarás la que prefieras. Además, podrás conectar al adaptador el vídeo o el DVD. Incluye entradas RCA y S-Vídeo. No encontrarás nada más útil. Consigue 11 números y el multiadaptador por sólo 26,40 € (4.400 ptas.)

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 21,12 € (3.520 ptas.)

❑ Por un año (11 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 26,40 € (4.400 ptas.)

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 48,08 € (8.000 ptas.). Resto Países: 55,05 € (9.160 ptas.).

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

a fondo PLAYSTATION 2

MAX PAYNE

Prepara tu **mente** para experimentar **nuevas** sensaciones en un shoot'em-up tridimensional. Remedy **reinventa** el género de los **«shooters»** y hasta te brinda la oportunidad de **parar** el tiempo.





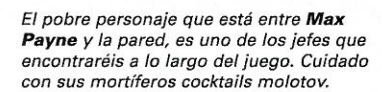


*Cómo se pone el bruto de **Max Payne** por una nómina de nada... y encima, al final resultó que la chica de la ventanilla del INEM no le puso mala cara, es que era así de fea.*

La espera ha merecido la pena, tanto para los usuarios de **PC**, que han aguardado cuatro años desde que **Remedy** anunciase ***Max Payne***, como para los poseedores de **PlayStation 2** que, al fin, tienen la oportunidad de jugar a uno de los mejores *shoot'em-up* tridimensionales creados para **PC**, gracias a **Rockstar**. El título de los finlandeses **Remedy** no decepcionó en su momento a los usuarios de **PC** y, por supuesto, no decepcionará a los de **PS2**. Esta versión de ***Max Payne*** conserva su peculiar jugabilidad, que consigue destacar en un género tan difícil como es el *shoot'em-up* gracias a su perspectiva en tercera persona y, especialmente, al *Bullet Time*. Dicho movimiento nos permitirá ralentizar el tiempo a placer mientras saltamos en plancha hacia cualquier dirección, dándonos la posibilidad de apuntar con más precisión a nuestros objetivos y ofreciendo un auténtico espectáculo. Técnicamente, la versión para **PS2** del título de **Remedy** se acerca bastante a la de **PC** (lo que se traduce en un motor gráfico potentísimo), aunque sus texturas tienen, por lógica, bastante menos resolución y en alguna que otra ocasión (sobre todo cuando hay muchos personajes en pantalla o







*El pobre personaje que está entre **Max Payne** y la pared, es uno de los jefes que encontraréis a lo largo del juego. Cuidado con sus mortíferos cocktails molotov.*

el escenario es muy abierto), sufriremos algún salto en su *frame rate*. **Max Payne** consigue destacar por su originalidad en el género del *shoot'em-up*, posee un apartado gráfico envidiable, un argumento trabajado y lleno de sorpresas y un desarrollo que está a medio camino entre *Quake* y el filme *The Matrix*. ¿Alguien da más? **DOC**

Emula al mismísimo Neo con el Bullet Time

Dicha técnica te permitirá ralentizar el tiempo, mientras saltas en plancha y eliminas a cualquier enemigo que se cruce en tu camino. El impacto visual es comparable al de *The Matrix*.









Al fin, los poseedores de PS2 podrán jugar a uno de los mejores *shoot'em-up* de PC

MAX PAYNE: EL CÓMIC
No, no es que hayan creado un cómic basado en el título de **Remedy**. Estas imágenes encadenan los acontecimientos del juego.





*A la derecha, una novedad para la versión **PS2**: Motion Blur.*



Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Rockstar Programador > Remedy Jugadores > 1
Escenarios > 22 capítulos Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [210 KB]

GRÁFICOS 9,2
Todos los elementos de cada uno de los escenarios están compuestos por texturas fotorrealistas. El altísimo detalle del entorno provoca algún que otro inevitable salto en el *frame rate* de ***Max Payne***.

MÚSICA / FX 9,2
La tétrica (aunque bien realizada) banda sonora apenas se deja escuchar tras las continuas detonaciones de bala. Todas las voces de ***Max Payne*** han sido dobladas al castellano, al igual que en la versión **PC**.

JUGABILIDAD 9,4
Pocos *shoot'em-up* 3D han conseguido innovar tanto en su desarrollo y jugabilidad (sin contar las posibilidades *on-line* de algunos títulos). La culpa de todo esto la tiene, sin duda, el sorprendente *Bullet Time*.

DURACIÓN 8,3
Lástima que el original sistema de juego de ***Max Payne*** haga imposible la existencia de un modo dos jugadores. El trepidante desarrollo del título de **Remedy** hace cortos los 22 capítulos del juego.



a Fondo PLAYSTATION 2

WIPEOUT FU

Dentro de la **avalancha** de títulos de calidad que inundarán próximamente el catálogo de PS2, hay uno que destaca por la **distinguida estirpe** a la que pertenece. La velocidad más **elegante** elevada al cubo.

Más tarde de lo esperado, pero finalmente ya tenemos en las manos la continuación de una de las sagas más prestigiosas allá por los tiempos de esplendor de **PSone**. **Studio Liverpool**, más conocidos por su nombre anterior, **Psygnosis**, se han convertido en uno de los grupos de programación con más experiencia en el género de la conducción. Tras sorprender a propios y extraños con *Formula One 2001*, el mejor simulador de este deporte disponible para **PS2**, han creado otro juego imprescindible para los amantes de la velocidad. Como en entregas anteriores, las carreras, ambientadas en el futuro, están protagonizadas por unas estilizadas naves que planean a medio metro del suelo, lo que hace que su control diste bastante de un vehículo tradicional. Además de acelerar y frenar, tendremos que hacer buen uso de los aerofrenos izquierdo y derecho (botones L2 y R2), ya que si no la mayoría de las curvas se nos tornarán imposibles. Otra característica es el uso de armas, pues cobra especial importancia en ***WO: Fusion***. Casi tan importante como avanzar posiciones es acabar con los rivales y que ellos no acaben contigo. En los nuevos recorri-

La nave de la captura de la izquierda es el resultado de la mejora de una de las primeras en aparecer.

Al final han sido incluidos los daños en los vehículos, aunque no son demasiado espectaculares.



GALERÍA
Dentro de los extras que incluye el juego, como si de un DVD-Video se tratase, se incluyen bocetos e ilustraciones inspiradas en algunos de los escenarios. Para acceder a todas deberás ir superando los retos de cada modo.



PILOTOS
Cada escudería cuenta con dos pilotos. Al comienzo sólo podrás elegir al segundo, pero si prosperas en el juego se hará accesible el principal, que cuenta con unas características mucho más propicias para ganar.





SION



Los cohetes son una de las armas más espectaculares del juego, aunque su efectividad está bastante limitada por la carencia de un seguimiento del objetivo.



dos, ahora hay zonas abiertas, bifurcaciones y saltos espectaculares en los que tendremos que cuidar la inclinación del vehículo además de la dirección. Básicamente esta es la mecánica del juego, que se desarrolla a través de numerosos modos de juego (incluida una Liga donde deberemos mejorar nuestra nave con créditos obtenidos en cada carrera). El apartado gráfico está a la altura de lo esperado, pues los escenarios gozan de bastante belleza y el estilo general es tan «de diseño» como en anteriores capítulos. Pero lo que más destaca es la fluidez con la que se mueve el conjunto. Un sucesor digno para una gran saga. **DANI 3PO**



Cada uno de los entornos del juego cuenta con varias rutas alternativas, como si de un Ridge Racer se tratase. Además, también existe la posibilidad de correr cada circuito en sentido contrario. Esto hace que la cifra de recorridos se eleve hasta 45.



Multijugador

Los programadores no se han olvidado de esta opción y la han rodeado de un gran número de modos de juego diferentes, incluida una Liga personalizada. Asimismo, será posible dividir la pantalla tanto vertical como horizontalmente. En esta última modalidad no será posible contemplar a las naves completamente.





El tiempo de espera ha servido para que el juego esté repleto de gran cantidad de opciones para todos los gustos. Es como un *Gran Turismo* en el futuro

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > SCEE Programador > Studio Liverpool Jugadores > 1-2
Circuitos > 8 Modos de Juego > 6 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (190 KB)

GRÁFICOS 9,2

El poderoso motor gráfico mantiene una tasa de *frame rate* elevada en todo momento, incluso mostrando numerosas naves en pantalla. Lo único que se echa de menos es una variedad mayor en los entornos.

MÚSICA / FX 8,8

Grupos y solistas como *Future Sound of London*, *Tomo Maas*, *Luke Slater* y *Orbital* componen la banda sonora. Cuestión de gustos. Los efectos de sonido quedan bastante eclipsados bajo tanto «musiqueo».

JUGABILIDAD 9,0

El control se te hará difícil al comienzo, pero una vez que te acostumbres a utilizar los aerofrenos descubrirás la delicia de pilotar una nave anti-gravedad. El modo de juego Liga AG es un descubrimiento.

DURACIÓN 9,4

Se han creado tantas modalidades diferentes (Liga, *Arcade*, *Contrarreloj*, Zona, *Multijugador*, *Desafío*) que tendrás juego para meses. Además, la curva de dificultad está perfectamente ajustada.



A fondo
PLAYSTATION 2

METAL GE



Es el título más esperado de los últimos años, la secuela del mejor juego de la historia de PSone, la última creación del genial Hideo Kojima. Aquí está. Ríndanse a MGS2 Sons Of Liberty.



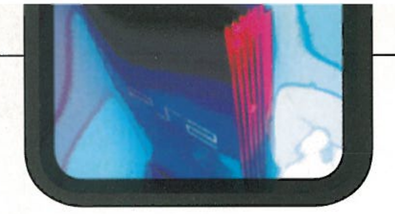
Si la alarma salta estarás perdido. Los soldados te darán caza como a una rata a menos que logres ocultarte.

Se ha hablado y especulado tanto de ***MGS2 Sons Of Liberty*** que dudo de la existencia de un sólo usuario de **PS2** que no conozca ya al dedillo la mecánica y el entorno gráfico de la secuela de *Metal Gear Solid*. La *demo* jugable incluida en *Z.O.E.*, hace más de un año, era sólo un prólogo, un simple aperitivo, pero desvelaba ya las principales señas de identidad de la nueva aventura protagonizada por *Solid Snake*. La consigna principal sigue siendo la misma: cumplir la misión evitando ser detectado por los soldados. En caso contrario, y ésta es una de las grandes novedades, deberás dejar fuera de combate al guardia antes de que dé la alarma por radio, y esconder su cuerpo a los ojos de sus compañeros, ocultándolos en armarios o arrojando su cuerpo por las barandillas. La sorprendente inteligencia artificial de los soldados (cerca del 30% de la capacidad del *Emotion Engine* de **PS2** se dedica sólo a la gestión de la I.A. de los enemigos) les permite descubrirte no sólo por la vista o el sonido. Detectan tus pisadas húmedas en el suelo, utilizan escudos y esquinas como parapetos durante los tiroteos y se distribu-

MGS y Special Missions: dos clásicos que debes tener

La compatibilidad de **PS2** con los títulos de **PSone** va a permitir a muchos usuarios descubrir las dos obras maestras a las que ha sucedido ***Sons Of Liberty: MGS*** (el mejor juego de la historia de **PlayStation**) y ***MGS Special Missions***, un disco de misiones tan variado como adictivo.





AR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



Una táctica que te salvará la vida mil veces durante la aventura: acecha al guardia, sorpréndele y dispara a sus puntos vitales mediante la vista en 1ª persona.

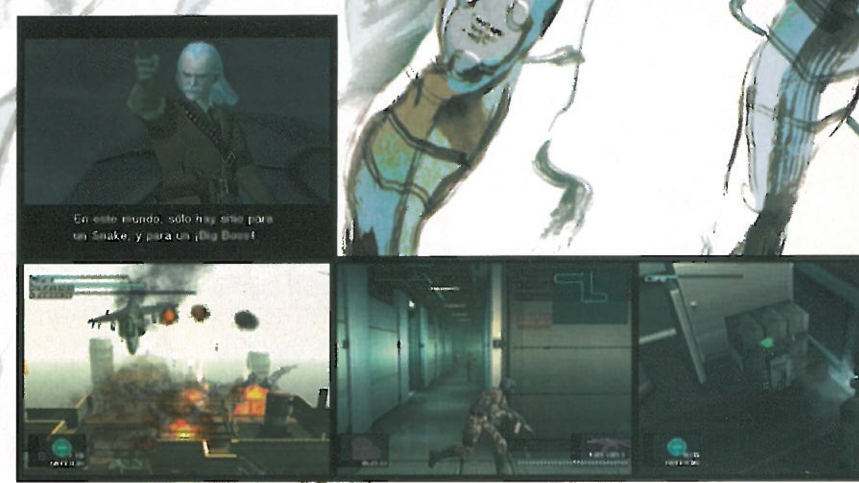
No has visto nada igual...

Sólo la genial mente de **Kojima** podría idear un aventura que exigiera tareas como detectar (mediante un micro direccional) a un agente del gobierno por el sonido de su marcapasos o sacar fotos a un *Metal Gear Ray* delante de cientos de marines.



Como todas las creaciones de **Hideo Kojima**, *Sons Of Liberty* se apoya en un sólido guión, digno de la mejor producción de **Hollywood**

yen estratégicamente por las habitaciones como auténticos comandos. Afortunadamente, no todas las novedades de ***MGS 2*** van encaminadas a hacerte la vida imposible. Por primera vez dispondrás de una vista en primera persona (ideal para disparar), podrás escapar de las persecuciones escondiéndote en un armario, bucearás, utilizarás un micro direccional para escuchar conversaciones detrás de las paredes, usarás un *spray* de nitrógeno líquido para desactivar bombas, etc. y controlarás a un segundo personaje: **Raiden**. Hasta el lanzamiento de ***MGS2 Sons Of Liberty*** en **Estados Unidos**, nadie supo la existencia de este rubio agente de *Fox Hound*, protagonista del segundo de los dos capítulos en los que **Hideo Kojima** ha dividido el juego. En una decisión discutida, incluso dentro de las mismas filas de **KCE Japan**, **Kojima** decidió darle mayor protagonismo a **Raiden**, en detrimento del carismático **Solid Snake**, lo que tampoco afecta a la jugabilidad, ya que ambos personajes poseen las mismas habilidades. Pese a conservar el mismo motor ▸



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



Una plataforma marina y un nuevo componente de Fox Hound, con una misión: rescatar al presidente de los Estados Unidos. Bienvenidos a *Plant*, el segundo de los dos capítulos que dividen *Sons Of Liberty*



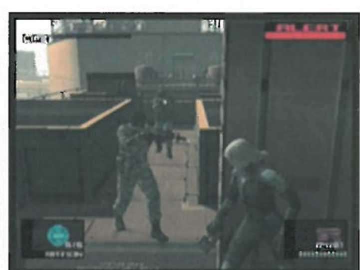


gráfico de la *demo* vista hace más de un año, ***Sons Of Liberty*** sigue siendo lo más espectacular a nivel visual que se ha visto en **PlayStation 2**, y que se verá en mucho tiempo. La animación de los personajes, el grado de detalle en sus ropas, los escenarios, la climatología (la lluvia empañará la pantalla de tu TV si osas salir a la cubierta del *Discovery*, escenario del primer capítulo del juego), las sensacionales secuencias cinemáticas, los giros de cámara «Made in Kojima»... ***Sons Of Liberty*** es increíble de principio a fin. Pero no tendrás mucho tiempo para quedarte pasmado, porque enseguida te verás envuelto en la interesante trama que el gran **Hideo** ha concebido para **Sons Of Liberty**, donde, como de costumbre, no faltan referencias a hechos reales, incluido el efecto 2000. Drama, humor, venganza y acción, sobre todo mucha acción, te esperan en esta impecable secuela del mejor juego de la historia de **PlayStation**. Resulta difícil de entender cómo el lanzamiento más importante de 2002 para **PS2** no llega doblado al castellano, como si hizo con el primer *Metal Gear Solid*. Lo entendería en el caso de un título menor, pero no de una obra maestra. **NEMESIS**



EL MEJOR CEBO
Los soldados son muy inteligentes, pero si les plantas delante una revista guarra lo dejarán todo y se pondrán a leer.



¿ERES EL MEJOR?
Al terminar ***MGS2***, te mostrarán un código y una dirección de **Internet**. Úsalo allí y verás el rango obtenido.



EXCLUSIVA EUROPEA
MGS2 de Europa incluye un DVD extra, con un *making of* y entrevistas a los creadores del juego.

Extras europeos

Los usuarios europeos y japoneses sí vamos a poder disfrutar de todos los extras que no pudieron incorporarse en el ***MGS2*** americano por falta de tiempo. Habrá un duelo directo contra jefes y podréis ver ocho secuencias del juego con los personajes de vuestra elección.





Género > Tactical Espionage Action Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCE Japan Jugadores > 1
Capítulos > 2 Niveles de Dificultad > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (79 KB)

GRÁFICOS 9,7
Sencillamente increíbles. No has visto jamás nada igual. Desde el primer instante, con la lluvia resbalando por tu televisor, hasta el final, *MGS2* es una verdadera maravilla visual.

MÚSICA / FX 9,0
La música de **Harry Gregson-Williams** impresiona en los títulos de crédito, pero durante el juego baja bastantes enteros. Las voces son muy buenas, aunque están en inglés. Lástima de doblaje.

JUGABILIDAD 9,5
Pese a todas las acciones que se pueden llegar a ejecutar en este juego, el manejo del *DualShock 2* es bastante sencillo y la jugabilidad es intachable. Convertirás el *pad* en una prolongación de tu mano.

DURACIÓN 9,4
Como en el caso del primer *MGS*, mucha gente tachará a ***Sons of Liberty*** de ser demasiado corto. A mí también me gustaría que me durase semanas, meses, años. Pero lo bueno siempre acaba...



PLAYSTATION 2

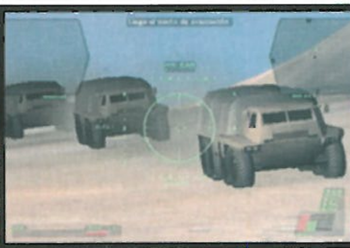
DROPSHIP: UPF

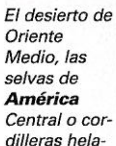
Pocos podíamos pensar que sería la propia **Sony** la que propusiera un **candidato al trono**, ocupado por su saga *Ace Combat*. Prepárate para la **guerra global.**

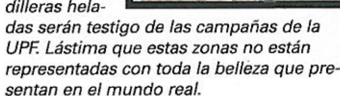
Polémicas aparte, lo cierto es que nos encontramos ante un título innovador en su planteamiento, que se habría convertido en una obra maestra de no ser por algunos defectos. En un futuro cercano la UPF controla el orden mundial tras la desaparición de la OTAN y la ONU. A lo largo de varias campañas combatiremos contra amenazas de nuestro tiempo, como el terrorismo o el narcotráfico. Para ello, tomaremos el control de varios vehículos. Los principales, los *Dropship*, son naves aéreas con las que te enfrentarás a las fases más clásicas del juego, muy en la línea de anteriores simuladores de vuelo. Pero además, hay vehículos terrestres en niveles de conducción salvaje y hasta secuencias tipo *rail shooter*. La variedad y el sencillo e intuitivo control son lo más destacado del título de **SCEE**. Lástima que los escenarios sean algo simples y repetitivos. Loable intento de crear algo diferente. ➪ **DANI3PO**













*El desierto de Oriente Medio, las selvas de **América** Central o cordilleras heladas serán testigo de las campañas de la UPF. Lástima que estas zonas no están representadas con toda la belleza que presentan en el mundo real.*

Guerra al crimen

El hecho de que las naciones más importantes del mundo se unan para garantizar la paz global no es una idea nueva, sobre todo viendo los acontecimientos recientes. Parece que los programadores ingleses han dado en el clavo a la hora de crear un trasfondo coherente para su juego de guerra. Un tema de «rabiosa» actualidad.



Género > Simulador Formato > DVD-ROM Compañía > SCEE Programador > Camden Studios Jugadores > 1-2
Fases > 4 Campañas Vehículos > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (46 KB)

GRÁFICOS 8,7



Grandes aciertos, como el diseño de los vehículos, y grandes fallos, como las texturas de los escenarios y la implementación de las unidades terrestres. Eso sí, se mueve a las mil maravillas en todo momento.

MÚSICA / FX 9,0



Lo más destacado de este apartado son las voces, muy abundantes y perfectamente dobladas al castellano. No te sentirás solo en ningún momento. La música no cobra una importancia excesiva.

JUGABILIDAD 9,1

El control de las naves es fácil, con dos tipos de movimiento y una resistencia que te permite hacer el cabra. Las fases de conducción son lo más divertido. La evolución de las campañas es acertada.

DURACIÓN 9,2

No hay nada que reprochar en este apartado. Además de contar con numerosas y variadas misiones, la dificultad de alguna de ellas es bastante elevada. Tendrás mucha diversión para largo tiempo.

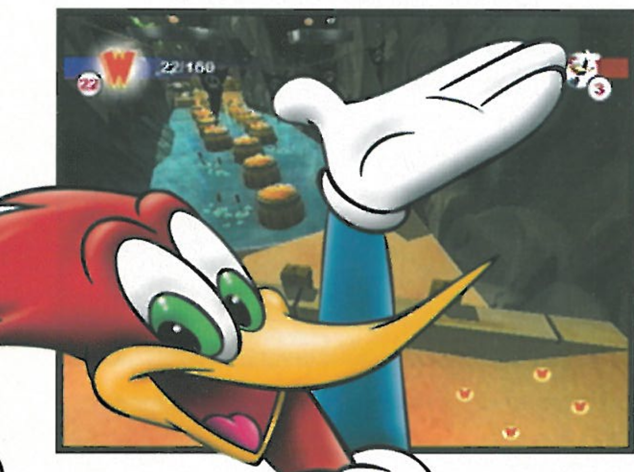


PS2 **9,1** GLOBAL

WOODY WOODPECKER

Un título **estrella** por su precio más que por su **calidad** como juego, pues aunque es atractivo por tener como protagonista al **Pájaro Loco** y su singular hábitat, su desarrollo es bastante **delirante**.

Porque su precio es más que razonable (29.99 Euros), que si no sería un título vergonzoso para el catálogo de **PS2**. Y es que no es para menos, pues existiendo títulos como *Jak & Daxter* el baremo está muy alto. Pero si sólo tenemos en cuenta la relación calidad-precio, ***Woody Woodpecker*** se puede considerar como un juego aceptable, ya que cuenta con la presencia de una de las criaturas de animación más longevas de las series de dibujos animados, el **Pájaro Loco**, y con una mecánica parecida a la de sagas como *Crash Bandicoot*. Pero nada más lejos de la realidad, su dificultad progresiva, la imprecisión de los movimientos de **Woody** y los enemigos, que aparecen cuando menos te lo esperas, nos volverán locos. Sin duda, un plataformas delirante que sólo se salva por sus arreglos gráficos y por sus efectos de sonido, ya que cada vez que superemos las pruebas que aguardan las 6 atracciones del Parque Temático disfrutaremos de la simpática risa del pájaro carpintero, ideada por el «hombre de las 1000 voces», **Mel Blanc**. **ANNA**



La forma más rápida de acabar con los enemigos es a picotazo limpio. Este ataque también sirve para escalar.





Arriesga tus dólares

En las atracciones del Parque Temático del malvado buitre **Buzz Buzzard**, encontrarás los dólares necesarios para jugar en los recreativos del pueblo. Allí hallarás una máquina tragaperras que ofrece valiosos premios, como vidas extras. Así que, echa un dólar y prueba suerte.



Género > Plataformas Formato > CD-ROM Compañía > Cryo Programador > Ekosystem Jugadores > 1
Fases > 6 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (195 KB)

GRÁFICOS 8,0

Sin alardes pero cuidado, pues posee detalles como la sombra de personajes y objetos que cambian según la iluminación, la distancia y el ángulo de la cámara. Sin embargo, los escenarios son algo sosos.

MÚSICA / FX 7,9

La ausencia de voces durante el juego hace que su desarrollo sea algo desolador. En cambio, los efectos de sonido complementan muy bien a la acción y la banda sonora cumple su cometido: ambientar.

JUGABILIDAD 7,5

Nos volveremos locos intentando saltar de plataforma en plataforma sin que nos quiten energía. El control del personaje es bastante impreciso y a veces es más cuestión de suerte que de habilidad.

DURACIÓN 8,2

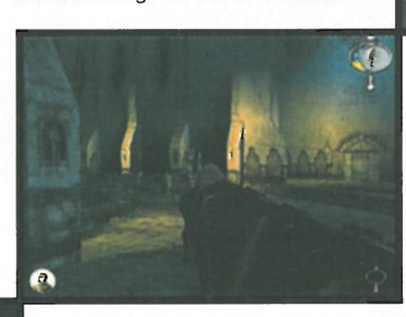
Cuenta con 6 fases con varios desafíos cada una de ellas, que se irán activando según superemos las pruebas. Por tanto, su planteamiento no es muy largo, pero su elevada dificultad alarga la vida del juego.



LA SOMBRA DEL ZORRO

Las andanzas del héroe enmascarado deshacedor de entuertos al otro lado del océano visitan PS2 en un ejemplo de cómo destrozar una licencia interesante.

El héroe hispano por antonomasia, nacido en 1919, no se ha prodigado demasiado en el mundo del entretenimiento lúdico. Alguna versión para sistemas antediluvianos y una adaptación para **GameBoy** del filme *La Máscara del Zorro* son todas sus apariciones. Ahora, los franceses de **In Utero**, han intentado adaptar a este héroe mítico a los nuevos tiempos y, la verdad, es que más le hubiera valido al bueno del **Zorro** permanecer en el olvido. El juego, una aventura de acción en tercera persona como tantas, se ambienta en un marco histórico impreciso y cuenta con un desarrollo tan monótono como sorprendentemente confuso. Ésto, unido al simplón apartado gráfico, da como resultado un título totalmente prescindible al catálogo de **PS2**. DANI3PO



Haciendas, cuarteles y pueblos coloniales serán los escenarios del juego.



Combates por comandos



Cuando te encuentres lo suficientemente cerca de un enemigo la batalla comenzará automáticamente. Deberás pulsar los botones indicados rápidamente.

Género > Aventura Formato > CD-ROM Compañía > Cryo Programador > In Utero Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 3 Fases > 7 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card [144 KB]



GRÁFICOS 7,2
No resultan especialmente malos. Los escenarios son grandes y están bien construidos, aunque poco variados. Lo mejor del personaje es la animación de la capa. Los enemigos pecan de simpleza.

MÚSICA / FX 7,0
Para elaborar la banda sonora se han empleado melodías de vagas reminiscencias andaluzas, aunque la cosa no pega mucho. Los efectos de sonido pasan desapercibidos, menos el choque de espadas.

JUGABILIDAD 6,0
La mayor parte del tiempo la pasarás perdido en los escenarios, intentando averiguar qué es lo que tienes que hacer. Los combates contra los enemigos se realizan al estilo «beatmanía». Aburren.

DURACIÓN 7,2
El juego no ofrece ningún aliciente para seguir jugando más allá de los primeros diez minutos. El sistema de energía del **Zorro** es tan confuso que nunca sabrás cuándo ni por qué puedes caer abatido.



ACE COMBAT TRUENO DE ACERO

Ace Combat afronta la última y más espectacular **encarnación** de toda la saga. Pilota desde los míticos F-14 y MiG-29 hasta el Eurofighter, sobre **increíbles** escenarios creados a partir de fotos por **satélite**.

Para tranquilidad de sus *fans*, es preciso aclarar que la notable evolución sufrida por *Ace Combat* en su salto a **PS2** no ha afectado a su legendaria jugabilidad ni a su mecánica *arcade*. La revolución ha llegado a los gráficos, notables en cualquiera de las entregas para **PSX/PSone** y más que sobresalientes en **PlayStation 2**. El detalle y modelado de los aviones y la forma en que la luz se refleja sobre ellos dejaría sin palabras al más escéptico amante de los simuladores aéreos. El realismo de estos cazas, unido a los escenarios creados a partir de auténticas fotos tomadas por satélite, te hará dudar de si lo que tienes delante está generado por la consola o es un vídeo. La mecánica de ***Trueno de Acero*** es la misma que la de los anteriores *Ace Combat*, salvo por unas cuantas novedades que no hacen, sino enriquecer, una fórmula que ya parecía inmejorable. Ahora, es posible equipar cada avión con un arma secundaria, al margen de los misiles térmicos y la ametralladora. Este armamento, como cualquiera de los cazas, ha sido reproducido a partir de armas reales. Podrás adquirir misiles de aire-tierra, bombas de fragmentación e incluso las polémicas bombas de racimo, utilizadas por **EE.UU.** en el reciente conflicto de **Afganistán**. La otra gran novedad es la posibilidad de regresar a la base o portaviones en plena misión, para repostar armamento y luego continuar destruyendo objetivos en tierra o en aire. Entre las 20 clases de aviones que podrás ir adquiriendo con el dinero recaudado con cada misión, encontrarás auténticos clásicos (*F-14A Tomcat, F-15E Eagle, F/A-18E/F Super Hornet, MiG-29 Fulcrum A, F-117A Nighthawk...*) y hallazgos como el *Eurofighter* o un prototipo inspirado en el *X-35*, el flamante caza de **Lockheed Martin** que dominará los cielos de todo el mundo durante los próximos 15 años. Es la grandeza de los *Ace Combat*, combinar el acabado gráfico y el realismo del más sofisti-









Ace Combat: Trueno de Acero *ofrece tres tipos de vista diferentes: exterior, cabina y primera persona.*



Aviones extra

Para dar algo más de vidilla al juego, en cada una de las 18 misiones podrás enfrentarte a un «as» del ejército rival, reconocible en el radar por un triángulo naranja. Si logras destruirlo, una vez concluida la misión podrás comprar su avión, decorado de una forma diferente a los modelos estándar. Algunos son una horterada de mucho «cuidao»...

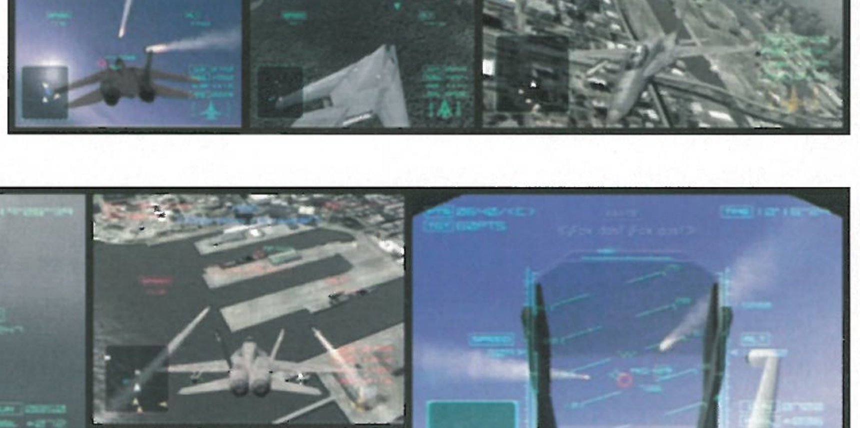


El legendario *A-10 Thunderbolt* es uno de los 20 aviones que podrás pilotar en *Trueno de Acero*

cado simulador de vuelo, con mecánica *arcade*, asequible para todos los usuarios. Esta primera incursión en **PS2** supera las previsiones más optimistas, pero no olvidemos que sólo es el principio. Lo mejor está por llegar. Seguramente la próxima entrega de *Ace Combat* incluirá la opción de combatir en tiempo real contra otros jugadores vía módem, algo que ya se ha podido experimentar en **Dreamcast** con los **AeroDancing** de **CRI**. Hasta que llegue ese momento, de una cosa puedes estar seguro, ***Ace Combat: Trueno de Acero*** es el mejor simulador creado para consola. **NEMESIS**



*Aunque el lavado de cara ha sido impresionante, **Trueno de Acero** mantiene fielmente la mecánica y el desarrollo de los anteriores Ace Combat. Si has jugado alguna vez con uno de ellos, te harás con éste en cinco segundos.*





Afortunadamente, la versión PAL de Ace Combat conserva las 20 misiones del original, incluyendo los escenarios urbanos.



VERSUS
Namco incorpora el modo *Versus* para dos jugadores del primer *Ace Combat* para **PSone**.



CULEBRÓN SIN FIN
Entre misión y misión serás testigo de una dramática historia, narrada con ilustraciones.



BRIEFING
Presta atención a la explicación de cada misión y podrás decidir qué clase de avión se ajusta mejor a ella.

Género > Sim. de Vuelo Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Namco Jugadores > 1-2
Misiones > 18 Aviones > 20 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (74 KB)

GRÁFICOS 9,4
Soberbios. Dignos del mejor simulador de vuelo profesional. Lo mejor: la orografía y su realismo, y el modelado y detalle de los aviones. Lo peor: los edificios podrían haberse mejorado un poco.

MÚSICA / FX 9,0
La banda sonora cede todo el protagonismo a los efectos de sonido, concretamente a los diálogos entre los pilotos (en habla inglesa), uno de los mejores detalles del juego.

JUGABILIDAD 9,5
Jamás encontrarás un simulador de vuelo tan sencillo de manejar como un *Ace Combat* y ***Trueno de Acero*** no es una excepción. Si a pesar de todo te parece difícil de manejar, sitúa el control en fácil.

DURACIÓN 9,0
Las 18 misiones saben realmente a poco, aunque siempre te queda el consuelo de ir a la caza de los ases y añadir nuevos modelos de caza a tu hangar.



a fondo PLAYSTATION 2

JET SKI RIDERS

Los **creadores** de Surfing H3O nos ofrecen un simulador de **motos** acuáticas, más **cercano** a Wave Race que a Splashdown.

El título original para el mercado japonés y americano, *Wave Rally*, y su mecánica de juego, ofrecen pocas dudas acerca de cuál fue la fuente de inspiración de **Opus Corp** a la hora de concebir ***Jet Ski Riders***: los *Wave Race* de **Nintendo**. Mientras que **Infogrames** apostó en *Splashdown* por la espectacularidad de las acrobacias, **Opus** ha imprimido en ***Jet Ski Riders*** mucho realismo, quizá demasiado. Los pilotos son capaces de ejecutar diversas acrobacias pero siempre con prudencia (en algunos casos demasiada) y torcer la moto cuando ésta alcanza una buena velocidad es una tarea titánica que llega a desesperar en las primeras partidas. Bien está que **Opus** haya optado por respetar al máximo la física real de las motos acuáticas y su resistencia al agua, pero no a costa de sacrificar la jugabilidad. En el caso de las *Jet Ski* (las motos que se manejan a pie) el control llega a ser sangrante, en tanto que las *Runabout* (las motos que se manejan sentado) son más lentas pero más agradecidas de controlar. La posibilidad de elegir entre estas dos clases de motos (*Ski* y *Runabout*) es el gran valor de ***Jet Ski Riders*** frente a *Splashdown*, aunque el juego de **Infogrames** y **Atari** sigue siendo, hoy por hoy, el rey absoluto en cuanto a simuladores de motos de agua. Y costará mucho desbancarle. **NEMESIS**



*Aunque no está tan logrado como en el caso de Splashdown, el efecto del agua de **Jet Ski Riders** es bastante llamativo, sobre todo cuando se alcanza una buena velocidad sobre la moto.*







La principal novedad que ofrece *Jet Ski Riders* es la posilidad de elegir entre dos clases de motos acuáticas, las *Jet Ski* y las *Runabout*.

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Eidos Programador > Opus Corp Jugadores > 1-2
Modos de juego> 5 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (115 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,4	8,0	7,0	7,5
El efecto del agua, pieza clave pare el éxito de un simulador de esta clase, es resultón, pero no es tan bueno como el de *Splashdown*. Por lo menos, da el pego cuando la moto coge velocidad.	Uno de los aciertos de *Splashdown* fue reclutar música de gente como *Smashmouth* o *Blink 182*. A los que han puesto la música a ***Jet Ski Riders***, sólo los conocen en su casa. Las voces son geniales.	Mientras que el control a bordo de las motos de la clase *Runabout* es difícil pero accesible, tomar las curvas en una *Jet Ski* es un completo infierno. Son torpedos incapaces de tomar una curva cerrada.	De una cosa puedes estar seguro: con ***Jet Ski Riders*** vas a tener juego para rato, aunque sea sólo por lo complicado que es superar algunos circuitos con una *Jet Ski*. Un juego chungo, chungo.



MOTO GP 2

El mejor y más real **arcade** basado en la simulación sobre **dos ruedas** ya tiene segunda parte con más **circuitos**, más **desafíos** y con el claro **protagonismo** de la **lluvia**. Moto GP 2 es **puro** motociclismo.



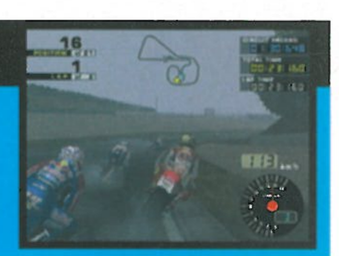


En poco tiempo tendrás todo el control sobre tu moto. Podrás apurar, tumbar y acelerar como un profesional.

Esta segunda visita a **PS2** de *Moto GP* nos va a proporcionar parte de lo que echamos en falta en su primera aparición. El nuevo modo Leyendas nos ofrece la posibilidad de correr contra viejas estrellas de los años 80 y 90. Los 5 circuitos de la primera parte se ven incrementados al doble al incluir los trazados de **Catalunya**, **Assen**, **Le Mans**, **Mugello** y **Sachsenring**, perfectamente representados. En los desafíos obtendremos más fotos por cada uno de ellos, además de las máquinas y los pilotos de esta y otras temporadas. Una nueva variante, la lluvia, nos acercará más al realismo generado por *Moto GP*. Ésta ha sido perfectamente transferida al juego, haciéndonos más difícil la visión y más complicado mantener nuestra trayectoria. Por efecto del agua, la cámara interna de la moto distorsionará nuestra visión al aumentar la velocidad o al coincidir con la estela de otra moto (perfecto), o también podremos observar las gotas que se han depositado en los cristales de las cámaras en la repetición de la carrera, increíble. ***Moto GP 2*** sigue siendo el campeón en motociclismo. **JASÓN**

El factor lluvia

Es sin duda el elemento más llamativo y diferenciador de esta segunda parte. La representación gráfica es un auténtico calco de la realidad. Increíble.



Género > Arcade/Simulación Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Namco Jugadores > 1-2
Circuitos > 10 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (73 KB)

GRÁFICOS 9,5
El buen trabajo de **Namco** se aprecia rápidamente. Gran sensación de velocidad y muchos detalles en pantalla. La suavidad conseguirá hipnotizarnos carrera tras carrera. Increíbles efectos de lluvia.

MÚSICA / FX 9,3
La banda sonora es totalmente electrónica, siendo el *tecno* su principal estilo. Los efectos acompañan en calidad a la imagen. Estribos rozando, el viento, el motor, la lluvia, pondrán su toque mágico.

JUGABILIDAD 9,5
La similitud en la conducción con una moto de verdad denotan la profesionalidad con la que se ha creado. Sacarás provecho de las propiedades de tu moto exprimiéndola como un auténtico piloto.

DURACIÓN 9,3
La primera parte nos duró poco, pero ésta la podremos disfrutar más gracias al aumento de circuitos y desafíos. También lo hará el nuevo modo Leyendas, regresando al pasado de la competición.



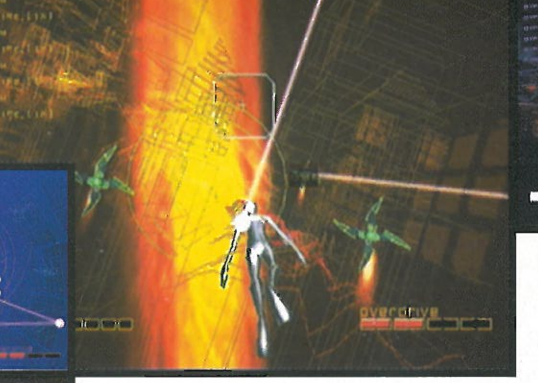
a fondo

PLAYSTATION 2/DREAMCAST

REZ

Después de Space Channel 5, United Game Artists se ha propuesto **sorprender** a todo el **mundo** con un título que **mezcla** el shoot'em-up con el género **musical**.

*El sistema de juego de **Rez** (denominado «Rail Shooter» por los anglosajones), recuerda a antiguos títulos como Panzer Dragoon.*



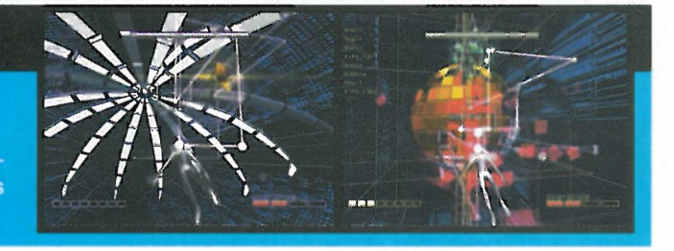
Aunque el motor gráfico no está muy cargado de polígonos, posee muchos efectos visuales.



En su afán por innovar, los creadores de *Space Channel 5* nos sorprenden con una propuesta lúdica que poco tiene que ver con todo lo que hasta ahora hemos jugado. El original desarrollo de ***Rez*** mezcla dos géneros tan opuestos como el musical y el *shoot'em-up* y lo adereza con un motor gráfico que está a medio camino entre los vectores y los polígonos planos. El sistema de juego de ***Rez*** es similar al que hemos visto en juegos como *After Burner* o *Panzer Dragoon*, aunque su principal peculiaridad son sus efectos de sonido. A medida que pulsamos el botón de disparo, lo soltamos o alcanzamos a uno o más enemigos, escucharemos diferentes sonidos típicos de una caja de ritmos, tales como *snare, clap, bassdrum*, etc. Si conjuntamos dichos efectos de sonido con la genial banda sonora del juego (creada por **Ken Nishii** o **Cold Cut**), crearemos nuestra propia BGM. Tanto la versión **PS2** como **Dreamcast** de ***Rez*** son prácticamente idénticas, tan sólo diferenciadas por un mayor *frame rate* en la máquina de **Sony**. DOC

Guardianes de la red

Al final de cada uno de los 5 niveles, nos enfrentaremos a un gigantesco armatoste. Cada uno de los *final bosses* requiere una táctica de ataque diferente y la anticipación a sus rutinas de movimientos.



Género > Musical/Shoot'em-up Formato > CD-ROM/GD-ROM Compañía > Sega Programador > UGA Jugadores > 1
Escenarios > 5 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > VM/MC (53 KB/9 Bloques)

GRÁFICOS 8,4
Aunque *Rez* no presenta un impresionante despliegue visual, su motor gráfico es de lo más original, mostrando un entorno compuesto por vectores y polígonos planos que se mueven con una gran suavidad.

MÚSICA / FX 9,5
La genial banda sonora, creada por **Ken Nishii** y **Cold Cut**, entre otros, servirá de base rítmica a nuestras improvisadas composiciones. Los efectos sonoros de los disparos son como los de una caja de ritmos.

JUGABILIDAD 8,2
Rez es un título muy directo, con un control sencillo y un desarrollo de lo más simple. Tan sólo hacen falta un botón de disparo, uno para el ataque *Overdrive* y un poco de ritmo para pasarlo bien.

DURACIÓN 6,5
El título de **UGA** es diversión directa, no implica un gran desafío para los jugadores más experimentados. Sus cinco fases se quedarán cortas, pero el factor «replay» es bastante alto, gracias a su BGM.



ADVANCE WARS

Dentro de la **ingente** cantidad de juegos que han inundado las **estanterías** estas **navidades** (en un gran porcentaje de escasa calidad), hay sólo unos **pocos** que harán historia. **Adance Wars** es uno de ellos.

La estrategia no es un género que cuente con demasiados adeptos, menos aún en portátiles. Con ***Advance Wars***, en todo caso, es muy posible que este género empiece a gustar a usuarios que en la vida han tenido contacto con él, pues no en vano cuenta con la mejor curva de aprendizaje que hayamos visto nunca en un juego de estrategia. Entrar a valorar cada aspecto del juego nos llevaría centenares de líneas, por eso bastará únicamente con decir que ***Advance Wars*** cuenta con todo lo bueno del mejor *Panzer General* (un clásico del género) en la reducida pantalla de **Game Boy Advance**. Como juego de estrategia es soberbio, con infinitas posibilidades. Gráficamente es sobresaliente. Su duración es impredecible y la jugabilidad es de obra maestra. Uno de los imprescindibles de **GBA**. ➾ **J. C. MAYERICK**

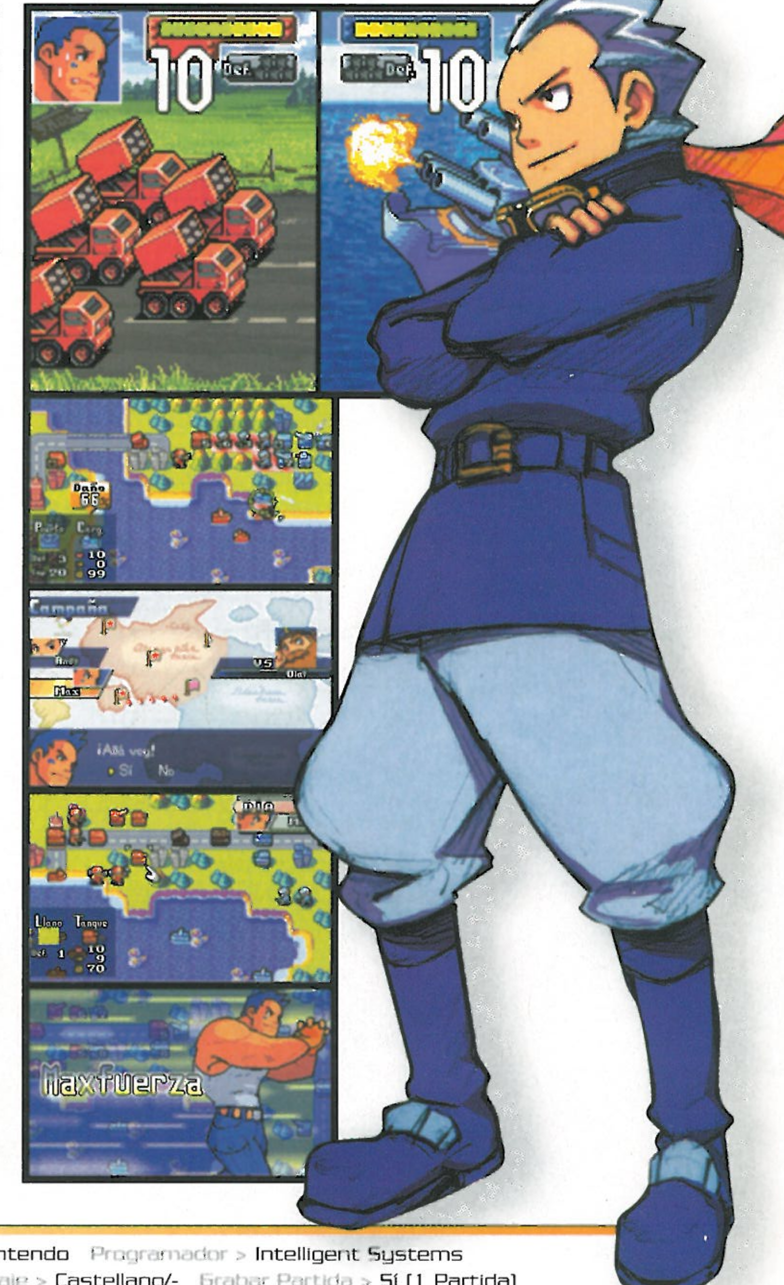


Cuando hayamos acabado con los 114 mapas que incluye el juego, podemos ir al Diseñador de Mapas. ¡Increíble!

Cómprale nuevos Mapas a Hachi

Con las monedas obtenidas en el Modo Campaña, podemos ir a la opción Mapas Batalla, donde **Hachi** nos venderá nuevos Mapas para jugar sólo o en modo multijugador, contra dos, tres o cuatro contrincantes.





Género > Estrategia Formato > Cartucho (64MB) Compañía > Nintendo Programador > Intelligent Systems
Jugadores > 1-4 Modos de Juego > 5 Mapas > 114 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (1 Partida)

GRÁFICOS 9,1

Advance Wars ha sabido conjugar la sobriedad de los juegos de estrategia con unos magníficos gráficos y animaciones. Durante la batalla, además, todo se distingue con suma claridad en el Mapa.

MÚSICA / FX 9,0

Es difícil que la música vaya a aguantar demasiado tiempo sin que la desactivemos, pero a pesar de ello, las melodías son muy buenas. Los efectos de sonido también rayan a un nivel muy bueno.

JUGABILIDAD 9,8

Lo mejor de *Advance Wars* con diferencia. Aún cuando no hayas jugado en la vida con un programa de estrategia, *Advance Wars* te enseñará fácilmente desde lo más básico hasta los conceptos más complejos.

DURACIÓN 9,7

No hablamnos sólo de los 114 Mapas diferentes que hay, o los cinco modos de juego, incluyendo varios para multijugador (hasta 4 simultáneos). El Editor le dotará de una vida casi infinita a *Advance Wars*.





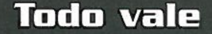
WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT

Un juego de wrestling al **estilo** clásico con todo tipo de modalidades. Nos permitirá, previa **exhibición** desafiante y chulesca, destrozar al **adversario**.

De nuevo tenemos ante nosotros una colección de las más aguerridas bestias del *wrestling*. Una veterana en este tipo de juegos, **THQ**, ha hecho posible que, después de varios títulos que nunca acabaron por distribuirse en **España** (algunos espléndidos como el *All Star Pro-Wrestling* de **Squaresoft**), **PS2** cuente con un programa de lucha libre. La *WWF* es en esta ocasión la encargada de proporcionarnos cerca de 50 luchadores, algunos muy conocidos por los aficionados a este género como **The Rock**, **Rikishi** o **The Undertaker**. Las peleas podrán desarrollarse bajo multitud de reglas y en una exhaustiva lista de modalidades. En todas ellas ***WWF SmackDown! Just bring it*** hace gala de una animación sin precedentes en programas similares para otras consolas. No puede decirse lo mismo del modelado de los personajes, algo planos (de los «maniquíes» del público mejor no hablar). La batería de golpes y llaves es abundante y destacan las brutales inmovilizaciones con las que someter a los rivales. Un excepcional movimiento de cámara contribuye a no perder detalle de cada refriega. Estamos frente a un título que, a la espera de futuros competidores, colmará las necesidades de los expectantes admiradores de este gran teatro. **MOLOKAI**





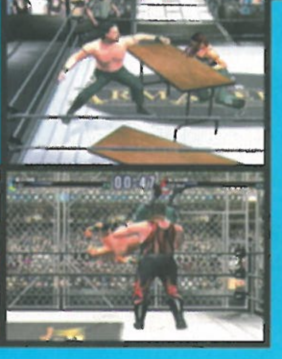


*Si hay una puesta en escena que destaque esa es la de **The Undertaker**, que aparece montando una descomunal moto.*

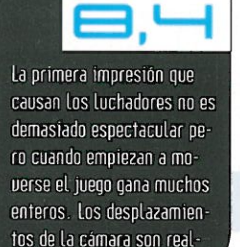
Todo vale

Cualquier sitio es bueno para enzarzarse en las terribles luchas que propone ***WWF Smackdown!*** Los vestuarios, las oficinas o la sala VIP sirven de escenario para las peleas. Tampoco faltan, por supuesto, los combates en la jaula o entre mesas.





Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > THQ Programador > Yuke's Jugadores > 1-4
Competiciones > 10 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (173 KB)



GRÁFICOS 8,4
La primera impresión que causan los luchadores no es demasiado espectacular pero cuando empiezan a moverse el juego gana muchos enteros. Los desplazamientos de la cámara son realmente asombrosos.

MÚSICA / FX 7,7
Cada personaje entra en el *ring* acompañado de su propia música de presentación. Los comentarios, en inglés, corren a cargo de dos locutores. Los sonidos de golpes y caídas son correctos.

JUGABILIDAD 8,5
En poco tiempo es posible dominar la mayor parte del repertorio de ataque de cada *wrestler*. Inmensa cantidad de modalidades de pelea y tiene el cásico Editor. El modo Historia es lento y no aporta nada.

DURACIÓN 8,3
Podremos luchar en infinidad de tipos de combate, incluyendo peleas en distintos lugares del *backstage* y en plena calle. Además, podemos competir en el torneo denominado *King Of The Ring*.



GAME BOY ADVANCE

RUGRATS: TRAVESURAS EN EL CASTILLO







Cada estancia del Castillo conduce a un mundo, donde ***Angelica*** ha escondido los juguetes.

Sagaz es la mente pícara de **Angelica** para hacer que sus «pequeños» amigos la consideren como la «Reina de Saba», pero más inteligentes han sido los programadores de **THQ** de adaptar, feacientemente, las travesuras de los personajes más famosos de la serie de TV de **Nickelodeon**. Y no es que se trate del mejor juego infantil para los 32 *bits* de **Nintendo**, pero sus gráficos, diseño de personajes, melodías, escenarios y retos nos hacen dudar, en ocasiones, de si estamos ante el televisor o ante la pantalla de nuestra **GBA**. Recorreremos un total de 6 mundos extraidos de los mejores cuentos, como *Hansel y Gretel* o *Alí Babá y los 40 Ladrones*, para encontrar las áreas secretas que aguardan los juguetes que **Angelica** ha robado a **Tommy**, **Chukie**, **Kimi** y los demás protagonistas de la serie de animación. Podrás escoger al que más te guste de los 6 personajes, pero durante la aventura irás encontrando a los demás y, aunque no podrás controlarlos, serán los que te ayuden a llegar a los lugares de difícil acceso. **ANNA**

Género > Plataformas Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > THQ Programador > Creations Jugadores > 1
Mundos > 6 Personajes > 6 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Passwords













GAME BOY ADVANCE

PREHISTORIK MAN

No se sabe si es de Neanderthal o de Cromagnon, pero lo que sí se sabe es que **Sam** debe buscar comida para afrontar el duro invierno que se avecina. Un argumento muy «primario» que se convirtió en un meritorio título para la **SNES**, allá por el siglo pasado, y que regresa con mucha más fuerza a **GBA**. Un total de 22 niveles donde encontrar los alimentos necesarios, pero la amenza de la madre naturaleza y sus criaturas entorpecerán su camino para impedirle que entregue al jefe de la tribu los víveres recolectados. Pero lo más simpático de este título de **Titus**, no es su mecánica ni su historia, sino lo bien que está hecho. Las animaciones de los personajes, los movimientos gestuales de **Sam** y, sobre todo, el grito a lo «Tarzán», que le sale de lo más profundo del diafragma, para asustar a las fieras de la Prehistoria. Son los detalles que, unidos a todo su conjunto, ofrecen un toque de simpatía a este título de desarrollo abrumador aunque bastante indulgente. **ANNA**



En cada nivel habrá una Tienda donde comprar objetos, créditos y valiosos passwords para guardar partida.



Género > Plataformas Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Titus Programador > Titus Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Passwords





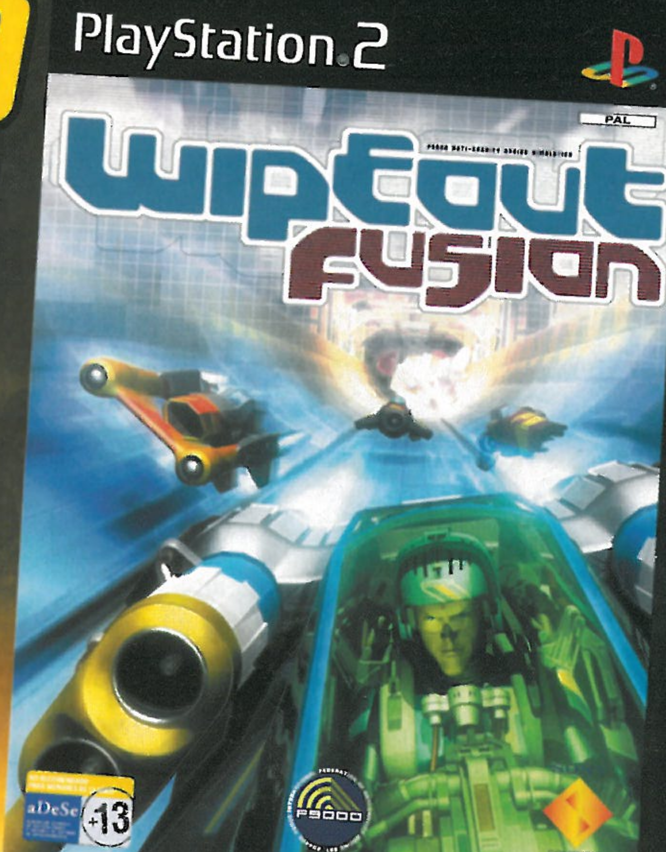






CONCURSO

sorteamos 25 juegos



• Podrán participar en el concurso los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 1 de Marzo a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «WIPEOUT FUSION».

• No se admitirán fotocopias del cupon y sólo se aceptará un cupón por lector.

• Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos numeros de la revista.

• La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

«CONCURSO WIPEOUT FUSION »

NOMBRE:..

DOMICILIO:..

POBLACION:...

PROVINCIA:..

C.P.: .... **TEL.:** .... **EDAD:** ....



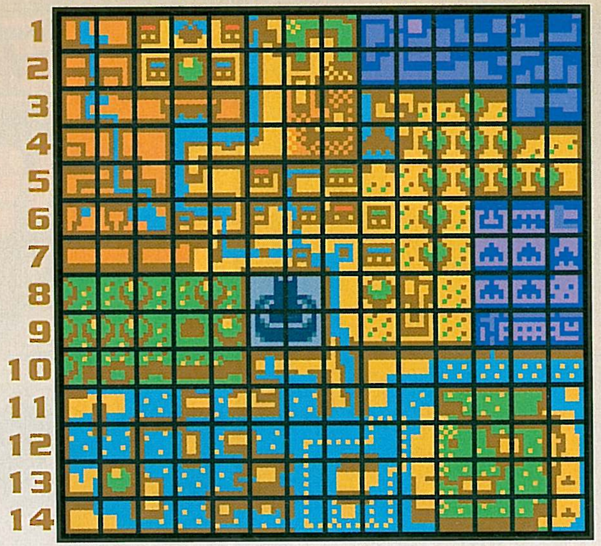

super guía
SUPERJUEGOS
por MAYERICK y MONTILLAMAN
SHENMUE II
Este mes podrás llegar al final del siguiente capítulo de la odisea de Ryo en busca de los espejos del Dragón y del Fénix, y del asesino de su padre, recorriendo Hong Kong y Kowloon. O, si lo prefieres, puedes ayudar a Link a desentrañar los misterios que se esconden tras el secuestro del Oráculo de Las Edades.
The Legend of Zelda: Oracle of Ages

SUPERGUI

THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF AGES™

El cuerpo de Nayru, Oráculo de los Tiempos, ha sido tomado por la malvada Veran, que ha viajado atrás en el tiempo para llevar a cabo, desde el pasado, los terribles planes que tiene reservados para Labrynna.

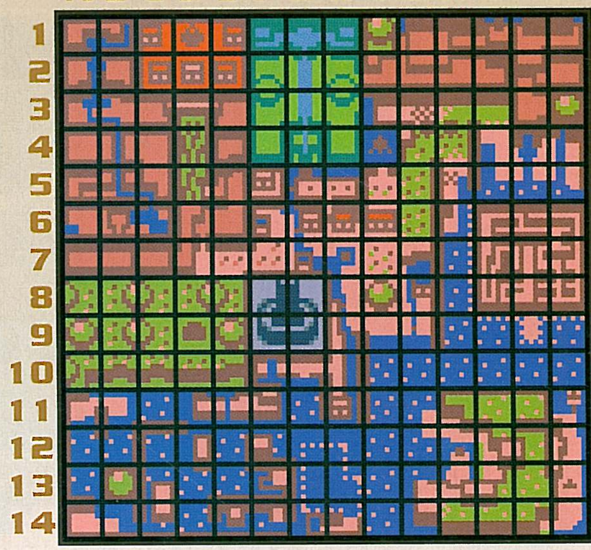
PRESENTE



Labrynna es el mundo en el que se desarrolla esta genial aventura de **Capcom**. Sus 14 x 14 pantallas (196 estancias) se desdoblarán en aquellos lugares en que, como en el mar, se pueden visitar las profundidades marinas. El Traje de Sirena, uno de los objetos más curiosos de la aventura, permitirá a **Link** descubrir un mundo submarino, inédito hasta ahora en cualquier aventura de *Zelda*. Se puede hablar de una especie de tercera (e incluso cuarta) dimensión del mapa de **Labrynna**, pues el espacio a explorar es doble. Por un lado, la tierra y las profundidades del presente; por otro, la tierra y las profundidades del pasado. Miles de estancias, en fin.

ÁRBOLES MÍSTICOS
Árbol del Fuego (I-8)
Árbol del Misterio (no hay)
Árbol de las Esencias (M-11)
Árbol de Pegaso (no hay)
Árbol del Tifón (D-2, B-2)

PASADO



El pasado de **Labrynna** es una dimensión en la que, como era de esperar, los cambios afectarán notablemente al presente. Aunque, a priori, pueda parecer que nada o casi nada ha cambiado en **Labrynna** en esos cientos de años que transcurren de una época a otra, en realidad serán sustanciales las diferencias entre una tierra y otra. El tiempo, al fin y al cabo, ha modificado el lugar en que se encuentran muchas cosas, lo que en ocasiones será toda una ventaja. Por supuesto, también son muchas las similitudes entre una época y otra, sobre todo en ciertos lugares, las suficientes como para confundir a **Link** en algún momento de la aventura.

ÁRBOLES MÍSTICOS
Árbol del Fuego (I-8)
Árbol del Misterio (N-3, A-9)
Árbol de las Esencias (F-3)
Árbol de Pegaso (I-1)
Árbol del Tifón (B-13)

LOCALIZACIÓN DE LAS MAZMORRAS

CELDA	NIVEL		CELDA	NIVEL	
I05 Presente	-	Camino Maku	K01 Presente	Nivel 5	Mazmorra de la Corona
I05 Pasado	-	Camino Maku	M04 Presente	Nivel 6	Cueva de la Sirena
N09 Presente	Nivel 1	Tumba del Espíritu	M04 Pasado	Nivel 6	Cueva de la Sirena
D09 Pasado	Nivel 2	Mazmorra del Ala	A10 Presente	Nivel 7	Tripa de Jabu-Jabu
K12 Presente	Nivel 3	Gruta de la Luna	M06 Pasado	Nivel 8	Tumba Antigua
D01 Presente	Nivel 4	Mazmorra de la Calavera	G08 Pasado	-	Entrada de la Torre Negra

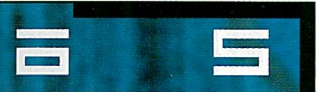




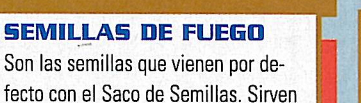


TABLA DE OBJETOS



SACO DE SEMILLAS

Permite 20 unidades de cada tipo de semillas existentes en el juego. Lo conseguirás en la segunda mazmorra del juego. Más tarde podrás conseguir el saco de 50 Uds.



SEMILLAS DE FUEGO

Son las semillas que vienen por defecto con el Saco de Semillas. Sirven para quemar objetos y enemigos, así como para prender las antorchas que **Link** encontrará.

SEMILLAS DE ESENCIA

Son, con diferencia, las que menos utilizará **Link** durante la aventura. Tienen la facultad de atraer a los enemigos, dejándo cierto tiempo para pensar qué hacer.



SEMILLAS DE PEGASO

Son como las Zapatillas de Pegaso de *Link's Awakening*. Permiten a **Link** obtener velocidad extra durante segundos, además de ayudar a realizar saltos largos.



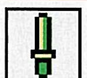
SEMILLAS DE TIFÓN

Son el mejor invento desde el *chip*. Permiten que **Link** se traslade, desde cualquier lugar del mapedo, hasta alguno de los seis Árboles Místicos que hay en el mapa.



SEMILLAS MISTERIOSAS

Cuando algo no reaccione o no tenga vida aparente, lo más seguro es que haya que utilizar sobre él una Semilla Misteriosa. Las estatuas Búho son un buen ejemplo.



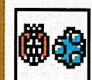
ESPADA DEL HÉROE

Arma básica de **Link** en su aventura por el mundo de **Holodrum** (y **Subrosia**). Si dejas pulsado el botón durante algún tiempo, **Link** realizará un ataque especial.



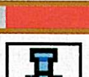
ESCUDO DE MADERA

Ya no es el arma de defensa que era, pero todavía resulta algo útil, especialmente con los Escarabajos con pinchos. Ten cuidado de que no te lo birlen por ahí...



ARPA DE LOS TIEMPOS

Con ella se pueden tocar tres melodías. **Eco**, que permite activar los Portales; **Corrientes**, que permite viajar al Pasado; y **Tiempos**, que permite viajar libremente.



PALA

Salvo alguna que otra esporádica ocasión, la Pala servirá exclusivamente para buscar fondos o corazones cuando estos escaseen más de lo normal.



GANCHO

Esta útil herramienta permite a **Link** intercambiar su posición con la de un objeto, independientemente de lo que haya por medio. El nivel superior es el **Super-Gancho**.



LANZASEMILLAS

Con este arma, **Link** puede lanzar los cinco tipos de Semillas a cualquier distancia, disparar en oblicuo o hacer que las Semillas reboten en las paredes.



PLUMA DE ROC

La Pluma que siempre ha acompañado a **Link**. Con ella, Link podrá realizar saltos simples. Si se combina con las Semillas de Pegaso, podrá realizar saltos más largos.



VARA DE SOMARIA

Este simpático artilugio crea un bloque haya donde **Link** apunte con la Vara. Es ideal para activar interruptores que deben estar pulsados de forma permanente.



BOMBAS

Poco se puede decir de este objeto, tan sólo que, si encuentras por ahí una pared u objeto con grietas (o de apariencia frágil), lo mejor será que lo vueles por los aires.



FLAUTA DE MOOSH

Durante el juego, **Link** conocerá a ciertos animales dispuestos a ayudarle. Cuando **Link** necesite disponer de ellos, no tendrás más que hacer sonar su flauta.



BRAZALETE

Nada ha cambiado con este objeto desde *Link's Awakening*. El Brazalete permite coger y trasladar objetos, así como empujar otro tipo de artefactos, como rodillos.



GUANTE DE FUERZA

Es el Nivel 2 del Brazalete de Fuerza. Con el Guante se pueden levantar piedras muy pesadas, así como un tipo de estatuas moradas muy extendidas por **Labrynna**.

SEMILLAS GASHA

Aunque no se contempla en esta guía, la siembra de Semillas Gasha es una práctica recomendable durante la aventura. Encontrarás muchas de ellas mientras sigues los pasos de esta guía. Por tanto, te instamos a que las recojas y las siembres siempre que puedas. Para ello deberás buscar un trozo de tierra fértil en el que plantarlas. Dependiendo del lugar en que las siembres, el fruto del árbol que nazca variará. Para hacer que nazca un Árbol a partir de una Semilla Gasha, **Link** deberá cambiar de época y eliminar enemigos. Cuantos más de estos últimos destruya y más veces cambie de época, más rápido será el crecimiento del árbol. Su fruto será un Anillo Mágico, Rupias, etc. Nunca se sabe qué te va a tocar.

ANILLOS MÁGICOS

Los Anillos Mágicos son el particular tributo de **Capcom** al fenómeno *Pokémon* (salvando las distancias). Aunque su utilidad dentro de la aventura es indiscutible, la verdadera finalidad consiste en recoger los 64 anillos existentes en ***Oracle of Ages*** y *Oracle of Seasons*. Ni qué decir tiene que, para conseguir los 64, será necesario intercambiar anillos con otros amigos, o bien obtener objetos de *Oracle of Seasons* con los que poder realizar determinadas tareas en ***Oracle of Ages***. Cuando **Link** encuentre un anillo, deberá llevarlo a Tasar. Allí le dirán la verdadera utilidad de ese anillo, cuyo poder sólo funcionará cuando lo lleve puesto. Los hay que le transforman, otros que aumentan el poder de su espada... en fin, hay de todo.

S U P E R G U I

«¡ACEPTA NUESTRO RETO, HÉROE!»

Son las palabras con las que comienza la nueva aventura de **Link** en el mundo de **Labrynna**. Aventura que se inicia en un bosque, cerca de la ciudad de **Lynna**, cuando **Impa**, el aya de la **Princesa Zelda** de **Hyrule**, es atacada por una banda de *Oktoroks* que huyen despavoridos al ver a **Link**. Una breve conversación con ella revelará la intención de ésta de encontrar a una cantante llamada **Nayru**. Tras avanzar una pantalla al Norte y otra al Oeste, retirar una roca con el símbolo de los héroes de **Hyrule** (que **Link** lleva en su mano izquierda) y continuar un par de pantallas hacia el Norte, la búsqueda finalizará (no toda la aventura va a ser así de sencilla). Ante **Link** estará la bella **Nayru**, haciendo gala de su voz, y una pequeña representación de las criaturas del bosque, rendidas ante la voz del joven **Oráculo**. Tras hablar con los allí presentes y encontrar un sitio donde ver el espectáculo, **Ralph** y **Nayru** le contarán a **Link** el mensaje que llegó a **Labrynna**, vaticinando tiempos difíciles. Será entonces cuando **Veran** desposea el cuerpo de **Impa** (la verdad es que tenía mal color de cara) y se introduzca en el cuerpo de **Nayru**, verdadero **Oráculo de los Tiempos**. Tras unas breves palabras con **Ralph**, **Impa** entregará a Link la Espada de Madera, e instará a éste a visitar al **Árbol Maku**, en pueblo **Lynna**, poniendo así fin al primer acto de la aventura.





LA TORRE NEGRA

Llegar a **Pueblo Lynna** es sencillo. **Link** tan sólo tiene que bajar tres pantallas hacia el Sur y romper los matorrales que hay a la izquierda. Entra en la cueva Camino Maku que hay en I5, una mini-mazmorra en la que **Link** sólo deberá avanzar hacia el Norte hasta encontrar la salida (I4). Allí **Link** tendrá la oportunidad de hablar con el **Árbol Maku**, guardián de **Labrynna**, quien le contará las intenciones de **Veran** con respecto al mundo actual. Por desgracia, antes de que **Maku** explique qué hacer para restablecer el orden, éste desaparecerá como consecuencia de algún acto de **Veran** en el pasado. Así pues, ve hacia el Este y sigue a **Ralph** en el primer viaje de **Link** al pasado (los dispuestos para que **Link** se pueda desplazar al pasado y presente, se llaman «Portales»). Con suerte, **Link** estará en algún punto del pasado, en el mismo **Pueblo Lynna** que él conoce (algo más decadente, todo hay que decirlo). Ve al Sur y luego al Oeste. Habla con el viejo que pica los escombros, quien instará a **Link** a buscar una Pala con la que moverse por entre los escombros que está generando la construcción de una Torre al Sur de **Labrynna**. Dichos escombros, además, obstaculizan la entrada a la cueva del Camino Maku. Por tanto, y a falta de otra pista, será mejor investigar en la Torre (G9). Allí un obrero te contará la verdadera historia de la Torre, a la que todo el mundo conoce como la **Torre Negra**. Dicha Torre se mandó construir por orden de la **Reina Ambi**, una Torre que debía guiar a su novio hasta tierra firme. Por desgracia, desde que **Nauru** llegó a **Labrynna**, el sol se paró en lo alto del cielo y el tiempo se paralizó. La **Reina Ambi** se volvió muy dura y cambió los planes para la Torre: ésta debía llegar ahora hasta el mismísimo cielo. Tras el relato, el obrero se apartará y dejará a **Link** cotillear por el interior de la obra. Allí dentro, **Link** podrá hablar con decenas de obreros que le informarán de la situación actual, pero si llega hasta el final de la galería y habla con uno de los ingenieros, éste le entregará una Pala con la que retirar escombros. Sal de la Torre (aprovecha para coger la Pieza de Corazón que hay en la entrada a ésta) y ve a I5, donde se encuentra la entrada al Camino Maku. Utiliza la Pala para retirar los escombros y entra en la primera mini-mazmorra del juego.

LA PRIMERA ESENCIA DEL TIEMPO

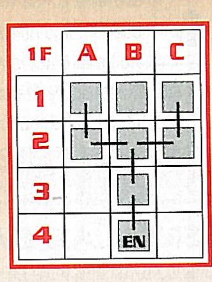
Maku está a punto de ser apresada por un par de guerreros. Acaba con ellos y atiende a las palabras de **Maku**, que te prometerá fidelidad total por el resto de sus días. Así pues, y ahora que **Maku** está a salvo, regresa al presente para hablar con el **Maku** adulto que ya conocías. **Maku** instará a **Link** a recuperar las ocho Esencias del Tiempo que hay ocultas en Labrynna, como una posibilidad para derrotar a **Veran** (también le contará algo acerca de una boda, aunque eso interesa más a la prensa rosa). Por último, **Maku** sugerirá a **Link** visitar el **Cementerio Yoll**, al Este de **Ciudad Lynna**, cuya entrada se encuentra en K7 (desde el **Árbol Maku**, sigue la ruta Este, Sur, Sur, Este y Sur). Utiliza las Semillas de Fuego que **Maku** te ha entregado para quemar los pequeños árboles que impiden la entrada al cementerio. Ya dentro del cementerio (L7), ve al Este, Sur, Oeste, Sur y, finalmente, dos pantallas al Este. Quema el árbol que hay en la parte inferior de la pantalla y baja por las escaleras que aparecerán. Enciende las dos antorchas que hay en la habita-

OBJETOS CUEVA

CELDA	OBJETO
B4	Entrada
C1	Llave

NIVEL 0 - CAMINO MAKU (PASADO)

(B4) Ve hacia el Norte. (B3) Empuja el bloque de piedra hacia arriba. Sigue hacia el Norte. (B2) Mueve el bloque que hay en el centro hacia la izquierda. Después ve al Este. (C2) Acaba con los enemigos y sigue hacia el Norte. (C1) Empuja el bloque al abismo y sigue el camino de la derecha. Ahora, de los dos bloques que hay, empuja el de la izquierda hacia arriba y el de la derecha hacia la derecha. Pulsa el interruptor y vuelve hacia atrás, pero esta vez coge el camino de la izquierda, que te llevará directamente hasta el Cofre que ha aparecido. Coge la Llave que hay en su interior y vuelve hasta B2. (B2) Utiliza la Llave en la puerta Oeste. (A2) Sitúate en el pequeño pasillo que hay entre los bloques, frente a la puerta. Empuja el del centro hacia la izquierda, el que está encima de ti hacia arriba y, finalmente, el situado debajo del interruptor, hacia la izquierda. Pulsa el interruptor y sigue hacia el Norte. (A1) Acaba con los *Stalfos* y empuja el bloque de piedra hacia la derecha (no olvides recoger la Pieza de Corazón). (B1) Sube por las escaleras para encontrarte con la **Joven Maku** del pasado...









ción (con las Semillas de Fuego) y coge la Llave del Cementerio que aparece. Con ella en tu poder, lleva a **Link** hasta M6, donde podrá abrir la puerta del Cementerio con la Llave. Ya sólo queda ir una pantalla al Este y tres más al Sur para entrar en la primera de las mazmorras de la aventura: **Tumba del Espíritu**.

LA MAZMORRA DEL ALA

Parece que **Maku** ha oído el eco de una nueva Esencia del Tiempo en el Bosque del Oeste. Antes de ir allí, si lo deseas, pásate por M8 y ayuda al pequeño fantasma, pues a cambio te entregará el Reloj de Poe. O puedes Recoger la Pieza de Corazón que hay en L9, ya que ahora sí puedes cogerla gracias al Brazalete. Después, sal del Cementerio y ve a **Ciudad Lynna**, concretamente al centro del pueblo, donde está la estatua de la sirena (H7). Ahora ve al Oeste, Norte, Oeste, Sur y Oeste. Deberías estar en E7, donde una piedra te impide el paso. No hay problema, retírala con el Brazalete y continúa hacia el Oeste, Sur, Este, Sur, Oeste, Sur, Oeste y Norte. Aparecerán unas pequeñas Hadas, con las que deberás jugar a una especie de escondite. Para encontrar a las tres, sigue los siguientes patrones, teniendo en cuenta siempre que la pantalla de inicio para cada Hada es la que te encuentras en este instante.

Primera Hada: Este y Sur (el Hada está en el arbusto de abajo).

Segunda Hada: dos pantallas al Oeste (el Hada está en el arbusto de la izquierda, de los tres de abajo).

Tercera Hada: Norte, Sur y Norte (el Hada está debajo de la piedra).

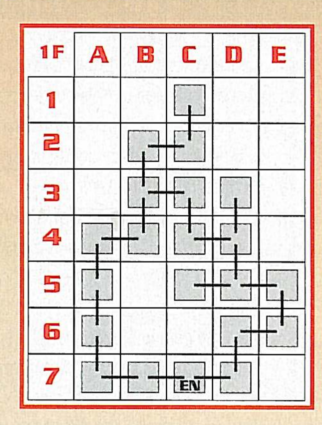
Una vez encontradas las tres Hadas, estas ordenarán el bosque. Así pues, vamos directos a la segunda Mazmorra, que está en la primera pantalla hacia el Este. Coge la piedra que obstruye el camino y... ¡¡Oops!! La entrada se ha venido abajo. Por suerte **Maku** está para aconsejarnos: «Quizá haya algo en la casa de **Nayru**...». Eso está al Noreste de **Ciudad Lynna**, en K4. Ve allí y habla con **Impa**. Busca la habitación oculta, para lo que deberás mover la estatua que está detrás de **Impa**. Entra por la puerta que hay en la pared , baja las escaleras y recoge el Arpa de los Tiempos. Acto seguido aparecerá **Nayru**, el Oráculo de los Tiempos, y enseñará a **Link** la Melodía del Eco. Esta melodía activa los Portales del Tiempo, que permiten viajar del presente al pasado, y viceversa. Con el Arpa en tu poder, sal de la casa de **Nayru**, activa el Portal del Tiempo que hay junto a ésta y trasládate por él hacia el pasado. Ve hacia el **Bosque Deku**, concretamente a A10. Quema el árbol con una Semilla de Fuego y continúa el camino hasta B8. Baja por las escaleras y, de nuevo, baja por las escaleras que hay en el extremo izquierdo de la ▶



OBJETOS NIVEL 1

CELDA	OBJETO
C7	Entrada
C1	Esencia: Espíritu Eterno
C2	Cont. de Corazón Jefe: Pumpkin Head
D3	Llave
B4	Mini-Jefe: Ghini
D4	Llave
A5	Brazalete de Fuerza
D5	Brújula
E5	Llave
B7	Llave Jefe
D7	Mapa Mazmorra

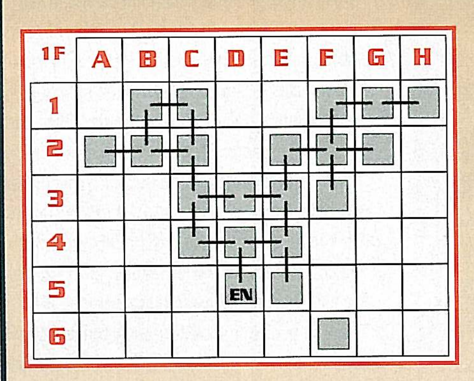
NIVEL 1 - TUMBA DEL ESPÍRITU



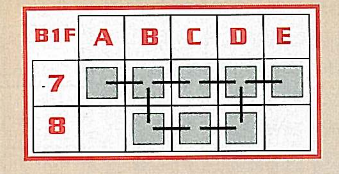
(C7) Ve a la derecha. (D7) Empuja el bloque de piedra central hacia la derecha y sigue hacia el Norte. (D6) Empuja el cubo de colores y baja por las escaleras de la izquierda. (D7) Coge el Mapa de la Mazmorra del interior del cofre. Vuelve a D6 y empuja el cubo de colores hasta colocarlo entre las cuatro antorchas, asegurándote de dejar el lado azul hacia arriba. Se abrirán las puertas. Ve hacia el Este. (E6) Ve hacia el Norte. (E5) Acaba con el fantasma, coge la Llave que aparece y ve hacia el Oeste. (D5) Empuja el bloque central y sal por el Norte utilizando la Llave. (D4) Vuelve a D6, empuja el bloque hacia abajo y coge la Brújula del interior del cofre. Regresa a D5. Coge la Llave del interior del Cofre y avanza hacia el Oeste. (C4) De los cinco bloques que hay, empuja hacia abajo el que está a la izquierda, para después empujar el que está justo a la derecha de **Link**. Rodea la habitación para salir por la derecha, aunque esta vez por un pasillo que hay algo más arriba. (D4) Ve al Norte. (D3) Pulsa los dos interruptores y utiliza la pasarela que aparece para alcanzar la Llave que hay en el interior del cofre. Vuelve a C4, pero esta vez sigue hacia el Norte y luego al Oeste. (B3) Utiliza la Llave en la puerta Sur para enfrentarte al primer Mini-Jefe del juego. (B4) Para acabar con el **Gigante Ghini**, tan sólo deberás asestarle golpes con tu Espada, acabando con los pequeños **Ghinis** que te lanzará de vez en cuando. Una vez te hayas deshecho de él, sigue hacia el Oeste. (A4) Utiliza la Llave y ve hacia el Sur un par de pantallas. (A6) Acaba con los *Stalfos* y vuelve hacia el Norte, pero esta vez por el pasillo de la derecha. (A5) Elimina a los dos *Stalfos* y enciende sendas antorchas. Aparecerán unas escaleras por las que podrás descender. Coger el Brazalete de Fuerza no te supondrá ningún esfuerzo. Echa un vistazo a la Tabla de Objetos para saber qué funciones puede desempeñar **Link** con el Brazalete. Vuelve a A6. (A6) Retira los Jarrones con el Brazalete, coge el Anillo del interior del Cofre y sigue hacia el Sur. (A7) Empuja el Jarrón para situarlo sobre el Botón. Pasa por la puerta que queda abierta. (B7) Coge la Llave del Jefe, que está en el Cofre. Ahora ve hacia el Este, entra en el transportador (que te llevará a B4), avanza dos pantallas hacia el Norte y una hacia el Este. Estarás ante **Pumpkin**, el Jefe de la Mazmorra. (C2) Eliminar a **Pumpkin** es realmente sencillo, como corresponde a su nivel. Utiliza la Espada para golpearle en el cuerpo. Cuando éste desaparezca, utiliza el Brazalete para coger la cabeza de **Pumpkin**. El «espíritu» de éste quedará libre. Así pues, lanza lejos la cabeza y golpea al espíritu de **Pumpkin** con la Espada. Repite la secuencia tres o cuatro veces para acabar con él. Una vez muerto, coge el Contenedor de Corazón, sigue hacia el Norte y... (C1) Recoge el **Espíritu Eterno**, la primera de las ocho Esencias del Tiempo necesarias para acabar con **Veran**.



NIVEL 2 - MAZMORRA DEL ALA

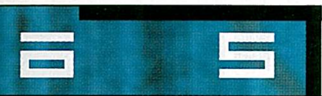


(D5) Ve al Norte. (D4) Utiliza el escudo para defenderte de los escarabajos y, cuando estén boca arriba, golpéales con la Espada. Ve hacia el Oeste. (C4) Mueve el cubo de colores como se indica a continuación: tres veces a la derecha, uno abajo, uno a la izquierda, uno abajo, cuatro a la izquierda, dos arriba y dos a la izquierda. Debería quedar el lado rojo hacia arriba y, con ello, se encenderá la antorcha y se abrirá la puerta. Pasa por ella. (C3) Coloca una Bomba en la zona agrietada de la pared Este y entra por el hueco que quedará en ésta. (D3) Coge el Mapa de la Mazmorra del interior del Cofre. Vuelve a C3 y sigue hacia el Norte. (C2) Ve al Oeste dos pantallas. (A2) Acaba con los dos Guardias y los dos murciélagos. Coge la Llave que aparece y vuelve a D4, la habitación contigua a la de la entrada. (D4) Utiliza la Llave en la puerta de la derecha y pasa por ella. (E4) Coge la Brújula, que está en el cofre, y coloca una Bomba en la pared Sur. Pasa por el hueco que queda. (E5) Baja por las escaleras. Atraviesa la cueva y sal por las escaleras que hay en el extremo derecho de ésta. (F6) Acaba con las serpientes y coge la Llave del interior del Cofre. Vuelve a E4 y sigue hacia el Norte. (E3) Utiliza la Llave para abrir la puerta Oeste y pasa por ella. (D3) Sube a la vagoneta. (B2) Ve al Norte. (B1) Estás ante **Swoop**, el Mini-Jefe de la Mazmorra. Acabar con él es relativamente sencillo. Aprovecha cuando **Swoop** golpee el suelo para impactarle con la Espada. Si **Link** cae por alguno de los huecos que **Swoop** deja, caerá a la habitación A7, desde donde podrá ir a las escaleras de B7, que llevan directamente a C1, habitación contigua a la de **Swoop**. Una vez hayas acabado con él, ve por la puerta de arriba, de las dos que hay en la pared Este. (C1) Baja por las escaleras. (B7) Ve al Sur y luego al Este. (C8) Sube por las escaleras. Recoge la Pluma de Roc (que está una pantalla a la derecha) y vuelve a C8. Salta dos veces sobre la plataforma amarilla, hasta que se vuelva roja. Con ello se abrirá la puerta de la derecha. Pasa por ella. (D8) Monta en la vagoneta. (D7) Pulsa el interruptor (cambio de vías) con la Espada. Coloca una Bomba en la pared Este de la habitación y pasa por el hueco que queda. (E7) Acaba con los cuatro enemigos y coge una Llave del interior del Cofre. Vuelve a la habitación anterior. (D7) Empuja el bloque de colores como sigue a continuación: derecha, arriba, izquierda y arriba. Con esto quedará el lado azul hacia arriba y se abrirá la barrera que impide el paso. Sube en la vagoneta. (C7) Salta sobre las cuatro baldosas rojas, de manera que las dos de la izquierda queden de color amarillo y las dos de la derecha de color azul. Coge la Llave que aparecerá al hacer esto y sigue hacia el Oeste. (B7) Sube las escaleras. (C1) Utiliza la Llave y ve hacia el Sur andando (no cojas la vagoneta). (C2) Ve hasta la baldosa amarilla que hay junto a la barrera, en la parte derecha de la habitación. Salta sobre la baldosa hasta que se ponga de color azul y se levante la barrera. Vuelve a C1 y, ahora sí, monta en la vagoneta. (E3) Coge la Semilla Gasha que hay en el Cofre y sigue hacia el Norte. (E2) Acaba con los enemigos y empuja uno de los cuatro jarrones que hay en la pantalla hasta situarlo sobre el botón que abre la puerta. (F2) Ve hacia el Sur. (F3) Coloca las nueve estatuas de la derecha, de manera que queden ordenadas del mismo modo que las nueve de la izquierda. Pero esto tiene truco. Antes de mover un bloque, habrá que saltar sobre la baldosa que hay debajo de la antorcha, de manera que ésta sea del mismo color de la estatua que queremos mover (sino será imposible moverla). Coge la Llave que aparecerá al completar el *puzzle* y ve hacia el Norte. (F2) Utiliza una Llave en la puerta Este y pasa por ella. (G2) Acaba con los enemigos que hay en la habitación. Estos enemigos tienen la particularidad de camuflarse, volviéndose del mismo color que el suelo. Para poder cazarles deberás saltar sobre la baldosa central y cambiar así el color del suelo, quedando los enemigos al descubierto. Cuando hayas acabado con todos, coge la Llave del Jefe y sal de la habitación. (F2) Pasa por la puerta Norte. (F1) Utiliza la Llave del Jefe en la puerta Este y pasa por ella. (G1) Sube por la escalera y prepárate a enfrentarte a **Head Thwomp**, Jefe Final de la Mazmorra. Acabar con él es cuestión de suerte. Debes subirte a lo alto de las escaleras (izquierda o derecha, da igual) y lanzarle Bombas al interior (deben entrarle por arriba). Si cuando estalle la Bomba, el enemigo está con la cara roja, entonces le habrás dañado. Si no es roja, entonces tendrás que esquivar su ataque y volver a intentarlo de nuevo. Si se te acaban las Bombas, puedes bajar al suelo, ya que **Head Thwomp** lanza algunas de vez en cuando. Cuando hayas acabado con él, recoge el Contenedor de Corazón y baja por las escaleras de la derecha. (H1) Coge la segunda Esencia del Tiempo: **Bosque Antiguo**.



OBJETOS NIVEL 2

CELDA	OBJETO
D5	Entrada
B1	Mini-Jefe: Swoop
G1	Contenedor de Corazón Jefe: Head Thwomp
H1	Esencia: Bosque Antiguo
A2	Llave
G2	Llave Jefe
D3	Mapa de la Mazmorra
E3	Semilla Gasha
F3	Llave
E4	Brújula
F6	Llave
C7	Llave
E7	Llave
C8	Pluma de Roc









cueva. Compra un Escudo de Madera por sólo ¡10 Rupias! Vuelve por las escaleras y, ya dentro de la cueva, bordea ésta y sube por unas escaleras que hay en la parte inferior de la cueva. Baja una pantalla y coge las Semillas Misteriosas. Vuelve a la cueva y deshaz todo el camino andado hasta la salida de éste, en el **Bosque Deku**. Cuando **Link** comience a andar, un Guardia Real aparecerá para llevarle a Palacio, donde deberá pagar tributo a la **Reina Ambi** (con todas las semillas misteriosas que acaba de recoger). A cambio, **Link** recibirá 10 Bombas y será «expulsado» de Palacio. Ya fuera, regresa al **Bosque Deku**, concretamente a D9, donde se encuentra la entrada al segundo nivel de la aventura: **La Mazmorra del Ala**. Coloca una Bomba en la entrada y...

EN BUSCA DE LA ISLA CRECIENTE

Bien, ya son dos las esencias en poder de **Link**. Según **Maku**, la tercera Esencia se encuentra en **Isla Creciente**, en el Mar del Sur, aunque para llegar hasta allí hay que buscar primero una forma de navegar por los mares. Ve a I8 (donde está el Árbol de Fuego) y, desde allí, al Sur y luego al Este. Salta el puente y sube hacia el Norte, para entrar en la casa de **Cheval**, el inventor. Al salir de la casa aparecerá **Ralph**, que recordará haber visto la tumba de **Chaval** en el presente. Así pues, activa un Portal del Tiempo (el más cercano está en I5) y vuelve al presente. Ve al **Cementerio Yoll** (M7), donde encontrarás a **Moosh el Oso** siendo atacado por tres fantasmas. Si acabas con los tres, **Moosh** te lo agradecerá dejándote subir a su lomo. Así pues, ve a L6 y ayúdate de **Moosh** para colocarte junto a la tumba del centro, de las tres que hay arriba. Empújala y baja por las escaleras que quedan al descubierto. Ve al Norte, luego al Este y finalmente al Sur. Salta de plataforma en plataforma hasta



alcanzar la palanca y tira de ella hasta su límite. Suéltala y, rápidamente, corre a por las Aletas de Zora, que permiten nadar a **Link**. Ahora que puedes nadar, no es necesario que vayas de plataforma en plataforma. Simplemente lánzate al agua y nada hasta llegar a donde desees. Con todo, ve al Norte y luego al Oeste, donde está la Cuerda de **Cheval**, que por supuesto debes coger. Sal de la tumba de **Cheval** y ve a J4, donde deberás trasladarte de nuevo al pasado, aunque esta vez a un lugar diferente. Para llegar allí, primero sitúate en la pantalla I7, la anterior a la del Árbol de Fuego. Ahora ve una pantalla al Oeste y otra al Sur. Cruza el puente y avanza tres pantallas más hacia el Sur. Entra en la casa de **Rafton** y entrégale la Cuerda de **Cheval**, pues a cambio te fabricará una Balsa. Pero antes de zarpar, es necesario



conseguir un Mapa de la Isla. De tal modo que sal de la casa, sube una pantalla y atiende a lo que **Ralph** te dirá. Vuelve al presente, de nuevo a la entrada del **Cementerio Yoll**. Allí conocerás a **Ricky** el canguro, quién te dirá que ha perdido sus Guantes. Ve al Sur, Oeste (verás a un Hada colgado de un globo), dos veces más al Sur y finalmente al Oeste. Utiliza la Pala para excavar en los alrededores del árbol que hay en la playa. Por allí deberías encontrar los guantes de **Ricky**. Entrégale los Guantes a **Ricky** y ve a la pantalla del Hada con el globo. Utiliza las habilidades de **Ricky** para llegar hasta ella. Cuando estés junto a **Tingle** (así se llama el Hada), bájate de **Ricky** y utiliza la Espada y la Pluma de Roc para saltar y explotar el Globo. Al caer, **Tingle** te propondrá ser su amigo. Si aceptas, te entregará el Mapa de la Isla. Es hora de volver al pasado



y visitar a **Rafton**, quien deberá tener preparada la Balsa que permita a **Link** surcar los mares. Sube en la Balsa y navega dos pantallas hacia el Sur, una hacia el Este y dos hacia el Norte... ¡¡Oops!! Se avecina tormenta y malas noticias. **Link** naufragará e irá a parar a Isla Creciente (eso es bueno) donde sus habitantes te robarán todo (eso no es tan bueno).

LA GRUTA DE LA LUNA

Es momento de recuperar todos los objetos. Ve una pantalla hacia el Sur y empuja la semilla verde dos espacios hacia la derecha (de manera que se quede justo debajo de la grieta de la pared). Ahora ve una pantalla al Este y otra al Sur, donde un *Tokay* (habitante de la Isla) te devolverá la Pala. Ahora, vuelve una pantalla hacia el Norte y entra en la cueva. Utiliza la Pala para llegar hasta el *Tokay* con la Espada de Madera, que te entregará sin rechistar. Sal de la cueva y ve hasta la playa en la que **Link** naufragó (K11), sube las escaleras, ve al Este una pantalla, otra al Sur y una más el Este. Habla con el arbusto que hay en la parte superior de la pantalla, que te venderá un Escudo por 50 Rupias. Baja una pantalla y coloca la semilla justo debajo de la grieta que hay en la esquina superior izquierda. Depués, ve una pantalla al Sur, otra al Este (bajando las escaleras) y tres hacia el Norte. Entra en la cabaña y coge el Brazalete de Fuerza, que deberás cambiar por la Pala. Ve hasta M14 y continúa hacia el Este por el camino que hay en la parte superior derecha. Sube una pantalla, retira la piedra y baja por las escaleras. Sube por las escaleras que hay en el otro extremo de la cueva. En la salida podrás recoger Bombas. Entra de nuevo en la cueva y utiliza las Bombas para volar las piedras agrietadas. Coge la Semilla Gasha del interior del Cofre y sal de la cueva. Ve a N12, sube por las escaleras y coloca una Bomba en la pared agrietada. Entra en la cueva y habla con el *Tokay* Naranja, te propondrá un pequeño juego a cambio de un Brote de Esencia. Vuelve a la cabaña donde cogiste el Brazalete (N11) y llévate la Pluma de



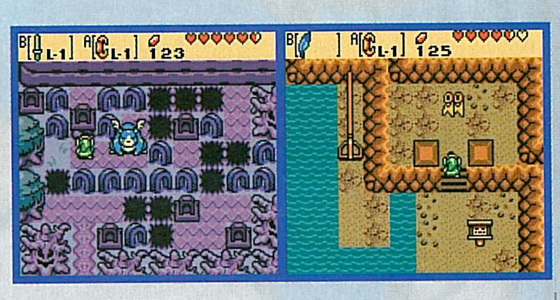




Roc a cambio de la Pala (tendrás que dejar también el Brazalete). Ahora ve tres pantallas al Sur, dos al Oeste y una al Norte. Coloca una Bomba en la pared agrietada y entra en la cueva. Recupera las Aletas de Zora (no tiene mayor dificultad). ¿Ves el área de agua profunda que hay en la esquina superior izquierda? Bueno, pues ve a la cabaña de los intercambios, coge el Brazalete y vuelve a la cueva para sumergirte en el agua. Atraviesa la cueva sumergida y, a la salida, sube por las nuevas escaleras que encontrarás. Ve una pantalla al Oeste, donde un *Tokay* te devolverá el Saco de Semillas. Déjate

◄ caer por el hueco que hay en la pantalla de la derecha (romperás la semilla, pero no te preocupes, sal de la pantalla, vuelve a entrar y coloca de nuevo la Semilla donde se indicó al principio). Ve al Norte, Oeste, Norte y Este. Entrégale el Brote de Esencia al *Tokay* y lo plantará en la tierra (el árbol habrá crecido en el presente). Ve de nuevo a la cabaña de los intercambios (esta en la pantalla contigua) y coge la Pluma de Roc a cambio de 10 Semillas Misteriosas. Sal de la cabaña, avanza tres pantallas al Sur y dos al Oeste. Entra en la cueva, retira los jarrones y baja por las escaleras. Atraviesa la gruta sumergida hasta llegar a la salida. Sal de la cueva (deberías estar en K14) y recupera el Arpa de los Tiempos. Desplázate hasta N13 y utiliza el Arpa para activar el Portal del Tiempo. Es momento de viajar al presente. Ve al Sur, Oeste, dos veces al Norte y una más al Oeste. Baja por las enredaderas y habla con el *Tokay*. Ahora, sigue una pantalla hacia el Oeste, sube por las enredaderas y avanza dos pantallas hacia el Este. Coge Semillas de Esencia del árbol y déjate caer por el hueco de la derecha. Ve al Este, dos pantallas al Sur, activa el Portal del Tiempo e introdúcete en él. Ve a la cabaña de los intercambios, devuelve el Brazalete a cambio de la Pala y





recupera el Brazalete a cambio de 10 Semillas de Esencia. Ve hasta K14 y, desde allí, Norte, Oeste y Sur. Activa el Portal del Tiempo y viaja al presente. Para terminar, ve al Norte tres pantallas, una al Este, dos al Sur y una al Norte (por el camino de la derecha). Habrás llegado por fin a la entrada de la tercera Mazmorra: **Gruta de la Luna**.

TRES OBREROS Y UN CAPATAZ

La **Torre Negra** ya está casi terminada en el pasado. **Make** nos advierte de que se avecinan tiempos terribles, aunque por el momento parece haber sentido la presencia de una nueva Esencia en los picos, al Noroeste de **Ciudad Lynna**. Lo primero es salir de la terrible isla en la que **Link** se encuentra. Ve al Sur y luego al Norte (por el camino de la izquierda) dos pantallas. Allí, dos *Tokay* están a punto de zamparse a **Dodongo el Dragón**. Dales Semillas de Fuego a cambio de Dodongo y se marcharán sin más (bueno, con algo de ardor). Salta sobre **Dimitri** (que así se llama el Dragón) y surca los mares sobre su lomo. Ve a una pantalla al Norte y otra al Oeste para llegar otra vez a tierra firme, concretamente a la Costa Sur, al Sur de **Ciudad Lynna**. Ve al Norte y entra en la cueva. Utiliza el Lanzasemillas para golpear la esfera azul (debes disparar en oblicuo, desde arriba, de manera que la semilla rebote en la pared), con lo que se extenderá el puente. Pasa por él y sube por las escaleras. Habla con **Tingle**, que te propondrá ampliar la capacidad de tu Saco de Semillas a 50. Por supuesto, acepta. Baja por las escaleras y sal de la cueva. En este punto, la aventura puede tomar momentáneamente tres caminos diferentes. Ninguno de los tres tiene mayor dificultad, pero aquí nos centraremos sólo en uno de ellos, el más común de los tres. Ve a E6 (Norte, Este, Norte, Norte, Oeste, Sur, Oeste, Oeste, Norte, Oeste, Oeste, Sur, Oeste y Norte). Activa el interruptor con el Lanzasemillas y pasa por el puente. Avanza hasta F3, donde te encontrarás con un capataz algo cabreado. Sus obreros, con los que está construyendo el puente que lleva a las ruinas de **Ciudad Simetría**, se han ido a tomar un respiro y no han vuelto. Evidentemente, te toca a ti ir a buscarlos. Vuelve a **Ciudad Lynna**. De camino (en E4) aparecerá un Hada contando que **Moosh**, el Oso con Alas, se ha perdido en el Bosque de las Hadas. Ve hasta allí, al encuentro de éstas (en C9) y sigue este camino para encontrar a **Moosh**: Norte, Sur y Norte. Allí estará **Moosh** algo confuso. Las Hadas os sacarán del bosque, donde **Moosh** te entregará la Flauta de Moosh, que podrás utilizar siempre que quieras disponer de los servicios del Oso. Vuelve con él hasta F3, donde se encuentra el capataz. Habla con él y te propondrá ir a buscar a sus obreros. Ve al Este, corta el matorral, salta los huecos y sube por las escaleras. Ve al Norte, donde encontrarás al primero de los tres obreros y que rápidamente volverá con el jefe. Baja hacia el Sur y luego hacia el Este. Salta por encima de los agujeros y sigue hacia el Sur, por el camino de la derecha de los dos que hay. Sigue hacia el Oeste, sube las escaleras, luego al Este y finalmente al Norte, hallará el segundo obrero. Vuelve a G3 (una pantalla más al Sur de donde encontraste al primer obrero) y avanza dos pantallas al Norte y otra al Este. Baja por las escaleras y sigue hacia el Sur. Allí descansa (literalmente) el tercer obrero. De inmediato terminarán el puente por el que podrás pasar camino hacia...

LA MAZMORRA DE LA CALAVERA

Entra en **Ciudad Simetría** y coge Semillas Tifón, en el árbol que está en el centro del pueblo. Corta los matorrales que hay alrededor de éste para revelar la existencia de un Portal del Tiempo. Actívalo con el Arpa y trasládate al pasado. Entra en la Casa Central y habla con las chicas que están dentro. Presta atención a sus explicaciones, ya que son complejas y reproducirlas aquí sería bastante largo. Resumiendo: hay que llevarle a **Patch el Gurú** (que vive en el **Muro de la Restauración**) la Nuez de Tuni, que debe ser arreglada. Así pues, sal de la casa y ve al Norte y al Este. Entra en la casa y te entregarán la Nuez de Tuni. Sal de aquí y ve dos pantallas al Oeste, dos al Sur, una más al



Oeste y dos al Norte (B1). En la esquina superior derecha y una pequeña zona de agua profunda. Ve hasta allí y sumérgete. Atraviesa la gruta y sal por las escaleras. Encontrarás un *Tokkey* que te enseñará la Melodía de las Corrientes (pero antes toca la Melodía del Eco), con la que podrás volver al presente sin necesidad de un Portal del Tiempo. Sal de la casa y de la gruta. Baja una pantalla al Sur y otra al Oeste. Coloca a **Link** en la esquina inferior izquierda y toca la Melodía de las Corrientes para trasladarte al presente. Ve al Este, coge la Pieza de Corazón y vuelve al pasado. Sigue al Este, Sur y Oeste, donde deberás trasladarte al presente (colócate en la esquina inferior izquierda).

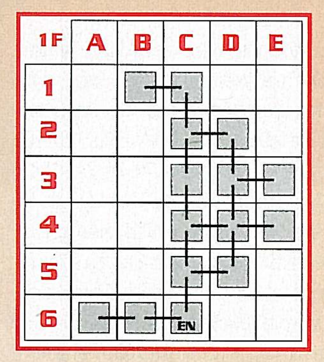


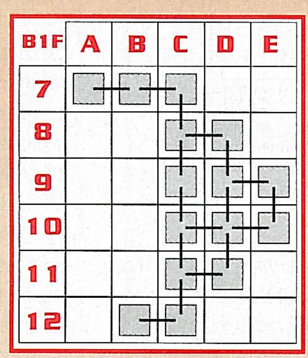






NIVEL 3 - GRUTA DE LA LUNA





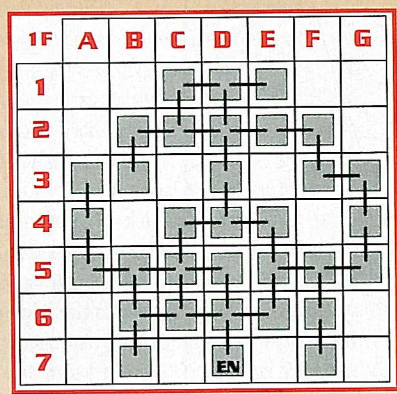
(C6) Coloca una Bomba en la piedra agrietada y empuja la que está debajo para seguir hacia el Oeste. (B6) Utiliza Bombas para acabar con los conejos (también puedes utilizar el Arpa para acabar con ellos de una forma más ecológica) y coge el Mapa de la Mazmorra del interior del Cofre que aparece. Vuelve a la entrada de la mazmorra y sigue hacia el Norte. (C5) Acaba con los *Mini-Moldorms* y sal por la puerta Este. (D5) Rompe la pieza de cristal que hay en el centro de la pantalla (la mazmorra temblará, como si algo se hubiese derrumbado). Sigue por el Norte. (D4) Entra en la plataforma giratoria y sigue hacia el Este. (E4) Esto se complica. Coloca una bomba al lado de la piedra agrietada que hay donde las estatuas verdes. Lanza otra bomba, a través de la valla verde, hacia la izquierda (se romperá otro bloque agrietado). Empuja hacia abajo el bloque que está justo encima del que ha explotado. Lanza una nueva Bomba, a través de la valla, hacia abajo (explotará otro bloque agrietado). Ahora mueve hacia arriba el bloque que estaba justo debajo del que ha explotado. Nada te impedirá romper la pieza de cristal que hay en el centro de la estancia (la Mazmorra temblará de nuevo). Empuja hacia arriba el bloque de piedra que está a la derecha de la pieza de cristal. Por último, coloca la estatua verde que tienes a la derecha en el lugar que le corresponde (en la esquina superior izquierda de la baldosa verde). Coge la Llave que aparecerá y vuelve a C5. (C5) Utiliza la Llave y sigue hacia el Norte. (C4) Déjate caer por el hueco. (C10) Ve al Sur. (C11) Acaba con el *Mini-Moldorm* y sigue hacia el Sur. (C12) Acaba con los conejos y sal por la puerta que se abre en la pared Norte. (C11) Sigue hacia el Norte. (C10) Sube por las escaleras. (C4) Rompe la pieza de cristal con la Espada y Baja por las escaleras. (C10) Ve una pantalla al Sur, elimina al *Mini-Moldorm* (lanzándole Bombas) y sal por la puerta de la Izquierda, de las tres que hay en la pared Sur. (C12) Sigue hacia el Oeste. (B12) Lanza una Bomba de manera que explote justo al lado de la esfera azul. Con ésto la estatua cobrará vida. Acaba con ella utilizando una Bomba y recoge la Brújula del Cofre que aparece. Sube las escaleras. (B6) Ve hacia el Oeste. (A6) Coloca los tres bloques de arriba como los tres de abajo (pero invertidos verticalmente). Coge la Llave que aparecerá. Ahora ve dos pantallas al Este y otras dos al Norte. (C4) Ve al Este. (D4) Entra en la plataforma giratoria (saldrás por abajo). Ahora haz Sur, Oeste, Norte y Este. Estarás de nuevo en la plataforma giratoria. Entra. Esta vez saldrás por arriba. (D3) Ten cuidado con los *Fardos* de paja porque, de cogerte, te robarán el Escudo (y no habrá forma de recuperarlo). Ve hacia el Este. (E3) Pulsa el interruptor que hay en la esquina superior derecha y acaba con las estatuas (es difícil). Cuando lo hayas hecho, coge la Llave que aparece. Vuelve a D3 y sigue hacia el Norte. (D2) Acaba con los enemigos y esquiva las baldosas del suelo, que saldrán disparadas hacia ti. Sigue por la puerta Oeste. (C2) Ve una pantalla hacia el Sur. (C3) Ahora toca ir al Norte (aunque esta vez por el pasillo de la izquierda). (C2) Pasa por la puerta de la pared Norte y después ve al Oeste. (B1) Acaba con los cuatro enemigos y coge el Lanzasemillas del interior del Cofre que aparece. Sal de la habitación y ve hasta D3. (D3) Utiliza el Lanzasemillas para romper la pieza de cristal. Esta vez se oirán dos estruendos, pues la plataforma giratoria se ha desplomado hasta el subsuelo. Ve una pantalla hacia el Sur. (D4) Coge una Semilla Gasha del Cofre. Ve al Oeste y déjate caer por el hueco. (C10) Sal por el Este y entra en la plataforma giratoria. Saldrás por abajo. (D11) Empuja hacia la izquierda los tres bloques de la derecha. Carga el Lanzasemillas con Semillas de Fuego y enciende las dos antorchas que hay en la parte inferior de la pantalla. Cuando lo hayas hecho, coge la Semilla Gasha del interior del Cofre. Ve al Oeste, Norte y Este. (D10) Entra en la plataforma giratoria. Saldrás por arriba. (D9) Sigue hacia el Norte. (D8) **Drill Mole** es el Mini-Jefe de esta tercera Mazmorra. Para acabar con él, todo lo que tienes que hacer es, cuando se acerque, utilizar la Pala para sacarle a la superficie. Una vez sobre tierra, atízale con la Espada. Repite la secuencia varias veces hasta acabar con él. Cuando lo hayas eliminado, sigue hacia el Oeste. (C8) Sal por el Norte. (C7) Mueve el bloque inferior derecho hacia la izquierda. Coge la Llave que aparece. Vuelve a D10 y entra en la plataforma giratoria. (saldrás por la izquierda). (C10) Ve hacia el Norte. (C9) Golpea la esfera de cristal (se moverá una pequeña vara que hay a la derecha). Dispara contra dicha vara con el Lanzasemillas, con lo que se extenderá el puente que tienes delante. Golpea dos veces la esfera que hay a la derecha. La vara se moverá otras tantas veces. Dispara contra ella. Coge las 20 Rupias del Cofre y sal por la puerta Norte. (C8) Dispara a la esfera y después a la vara. Pasa por el puente y repite el proceso. Sigue hacia el Norte. (C7) Empuja el bloque hacia la derecha y sigue el siguiente recorrido: Sur, Este, Sur y Sur. (D10) Entra en la plataforma giratoria. Saldrás por la derecha. (E10) Súbete sobre el interruptor y bájate. Súbete otra vez y, sin bajar, dispara con el Lanzasemillas y en oblicuo (dirección arriba-derecha). Eso activará la palanca y abrirá la puerta. Sal por ella. (E9) Coge la Llave del Jefe. Para terminar, déjate caer por el hueco de la izquierda y sigue esta ruta: Oeste, Sur, Oeste, Norte, Norte y Norte. (C7) Introduce la Llave del Jefe y entra por la puerta. Llega el enfrentamiento con el Jefe Final de la Mazmorra. (B7) Para acabar con **Shadow Hag**, espera a que las cuatro sombras se junten. Cuando el enemigo tome forma, colócate de espaldas a él y dispara contra la pared con Semillas de Esencia, de manera que al rebotar golpeen a **Shadow Hag**. No le encares, pues en ese caso **Shadow Hag** desaparecerá. Repite la secuencia seis veces para eliminarle. Después, coge el Contenedor de Corazón y continúa hacia el Oeste. (A7) Es hora de tomar la tercera Esencia del Tiempo: **Aullido del Eco**.

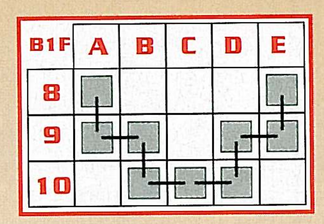


OBJETOS NIVEL 3

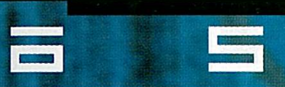
CELDA	OBJETO
C6	Entrada
B1	Lanzasemillas
E3	Llave
E4	Llave
A6	Llave
B6	Mapa de la Mazmorra
A7	Esencia: Aullido del Eco
B7	Contenedor de Corazón Jefe: Shadow Hag
C7	Llave
D8	Mini-Jefe: Drill Mole
E9	Llave Jefe
D11	Semilla Gasha
B12	Brújula

NIVEL 4 - MAZMORRA DE LA CALAVERA





(D7) Ve al Norte y luego al Oeste. (C6) Acaba con todos los enemigos y sigue hacia el Oeste. (B6) Sal por el Norte. (B5) Sigue hacia el Sur por el pasillo de la izquierda. (B6) Empuja el bloque central hacia abajo. Coge la Brújula del interior del cofre. Sigue hacia el Sur. (B7) Empuja el cubo como se muestra a continuación: cuatro baldosas hacia abajo, una a la derecha, una hacia arriba, una a la izquierda, una hacia abajo y dos baldosas más hacia la izquierda. Aparecerá un Cofre con una Llave en su interior. Sube las escaleras y sal por el Norte. (B6) Déjate caer y avanza tres pantallas hacia el Este. (E6) Utiliza la Llave en la puerta de arriba y pasa por ella. (E5) Ve hacia el Este. (F5) Pulsa el interruptor (para hacer el cambio de vías) y sube en la vagoneta. (F6) Coge el Mapa de la Mazmorra del interior del Cofre. Monta en la vagoneta. (E5) Pulsa el interruptor y monta de nuevo en la vagoneta. (F7) Dispara a la esfera azul con el Lanzasemillas (tendrás que hacer que rebote en la pared para alcanzarlo). Coge la Llave del interior del Cofre y monta en la vagoneta, pero estate atento nada más salir de la pantalla, de manera que puedas pulsar el interruptor que hay junto a la puerta, en F6. (F6) Acaba con los *Stalfos* y continúa por la puerta que hay en la pared Norte, a la derecha. (F5) Sigue hacia el Este y después al Norte. (G4) Tira de la agarradera que hay en la pared de arriba, hasta que no dé más de sí. Suéltalo y corre hacia la salida que hay arriba, a la izquierda, antes de que las baldosas desaparezcan. (G3) Acaba con los *Stalfos* y sigue hacia el Oeste. (F3) Ten cuidado de no caer a la lava empujado por los escarabajos y continúa hacia el Norte. (F2) Salta sobre las baldosas de la izquierda, de manera que queden del mismo color que las nueve de la derecha. Con ello se abrirá la puerta. Pasa por ella. (E2) Acaba con los enemigos y mueve, con mucho cuidado, el cubo de colores, como se indica a continuación: dos baldosas hacia abajo, dos a la izquierda y dos más hacia abajo. Con ésto se levantará la barrera. Monta en la vagoneta. (D1) Ve hacia el Este. (E1) Sube a la plataforma verde y dispara con el Lanzasemillas a la esfera azul. Coge la Llave del interior del Cofre que aparece. Sal de la habitación, yendo dos pantallas hacia el Oeste (¡no montes en ninguna vagoneta todavía!). (C1) Acaba con los dos *Stalfos*, utiliza la Llave en la piedra con la cerradura, y salta sobre la baldosa roja hasta que ésta se vuelva de color azul y se levante la barrera. Vuelve a D1 y coge la vagoneta de la izquierda. (C2) Elimina a los tres *Stalfos* con el Lanzasemillas, para que de esta manera se abra la puerta y puedas continuar hacia el Oeste. (B2) Ve hacia el Sur. (B3) Salta sobre las cuatro baldosas interiores, de manera que queden de los mismos colores que las cuatro superiores. Coge la Llave que caerá y vuelve a la pantalla anterior. (B2) Utiliza la Llave en la cerradura y monta en la vagoneta. (D4) Sigue hacia el Oeste para enfrentarte con el Mini-Jefe de la Mazmorra. (C4) Para derrotar a **Armos el Caballero**, deberás colocarte de tal forma que se golpee a sí mismo, rompiendo su escudo tras tres impactos. Una vez sin Escudo, todo lo que debes hacer es golpearle con tu Espada hasta que desaparezca. Una vez muerto, sigue hacia el Sur. (C5) Sube las escaleras y sigue por abajo. (C6) Cruza el puente y sigue hacia el Este. (D6) Coloca una Bomba en la pared Norte y entra por el hueco que queda. (D5) Esta habitación es difícil pero divertida. Debes hacer que todas las baldosas se vuelvan de color rojo. Inténtalo y, si no puedes, sigue estas instrucciones (Ar = Arriba; Ab = Abajo; Iz = Izquierda; De = Derecha): 1Iz, 1Ar, 3De, 1Ab, 1De, 2Ar, 2De, 1Ab, 1Iz, 1Ab, 3De, 2Ar, 1Iz, 2Ar, 1De, 2Ar, 2Iz, 3Ab, 1Iz, 3Ar, 2Iz, 1Ab, 1De, 1Ab, 3Iz, 2Ar, 1Iz, 4Ab, 2De, 1Ar y 1De. Si lo has hecho bien, aparecerá un Cofre con el Gancho en su interior. Sal por el Oeste. (C5) Utiliza el Gancho para saltar sobre la lava y sigue hasta D4. (D4) Sube las escaleras y sigue por arriba. (D3) Utiliza el Gancho para llegar al lado derecho la habitación. Sigue hacia el Sur y luego al Este. (E4) Salta con el Gancho por encima de la lava. Utiliza de nuevo el Gancho para colocar el bloque con forma de rombo sobre el botón. Se abrirá la puerta... por la que debes seguir, claro. (E5) Ve dos pantallas al Este, dos al Norte y una al Oeste. (F3) Baja por las escaleras. (E9) Ve al Norte. (E8) Utiliza el Gancho para colocar el bloque con forma de rombo sobre el botón. Sigue al Sur y luego al Oeste. (D9) Utiliza los jarrones para engancharte con el Gancho a ellos y así poder llegar a la puerta que hay en la Pared de abajo. (D10) El *puzzle* de los «enemigos camuflados» ya lo has resuelto con anterioridad, así que no más explicaciones. Sigue hacia el Oeste dos pantallas. (B10) Un nuevo *puzzle* de baldosas. La solución es esta: 1Iz, 1Ab, 1De, 3Ab, 2Iz, 5Ar, 2De, 1Ar, 1Iz, 1Ar, 1De, 1Ar, 2Iz, 1Ab, 1Iz, 1Ar, 9Iz, 2Ab, 3De, 1Ar, 1De, 1Ab, 2De, 1Ar, 2De, 1Ab, 1De, 6Ab, 9Iz, 1Ar, 2De, 1Ar, 2Iz, 1Ar, 3De, 1Ab, 1De, 1Ab, 3De, 1Ar, 1De, 1Ar, 1Iz, 1Ar, 1De, 1Ar, 2Iz, 1Ab, 1Iz, 1Ar, 4Iz, 1Ab, 3De, 1Ab, 1De, 1Ab y 1De. Al terminar el *puzzle* aparecerá un cofre. Coge la Llave de su interior y sigue hacia el Norte. (B9) Atraviesa la habitación y baja por las escaleras que hay a la izquierda. Atraviesa la gruta con la ayuda del Gancho y la Pluma de Roc, hasta alcanzar la salida. (C5) Utiliza la Llave en el bloque con la cerradura y sigue hacia el Oeste. (B5) Utiliza el gancho para alcanzar el extremo izquierdo de la habitación y salir. (A5) Tira del «tirador» que hay en la parte inferior de la habitación, hasta que no dé más de sí. Suéltalo y sal corriendo por el camino de la izquierda, para salir de la pantalla por el Norte. (A4) Repite la







operación, pero en esta ocasión, en vez de salir corriendo, retira el primer jarrón y colócate donde está éste. Todo lo que debes hacer ahora es utilizar el Gancho para avanzar de jarrón en jarrón hasta la salida. (A3) Sube las escaleras y salta sobre la baldosa que está encima del jarrón de abajo. Desde ahí salta y sitúate entre los dos jarrones. Empuja el jarrón de la derecha y engánchate del que está arriba, junto a la baldosa azul. Ahora empuja hacia arriba el que queda al lado de la baldosa azul. Utiliza el Gancho con uno de los dos jarrones de la izquierda y empuja el que queda hasta situarlo sobre el botón (aparecerá un cofre). Ahora utiliza el Gancho con el jarrón que tienes a la derecha y coge la Llave del Jefe del interior del Cofre. Salta por el hueco de la derecha, ve dos pantallas al Sur y otras dos al Este. Baja por las escaleras. (B9) Utiliza la Llave del Jefe en la puerta y prepárate para enfrentarte a **Eyesoar**. (A9) Acabar con **Eyesoar** es realmente fácil, para el nivel en el que nos encontramos. Elimina a alguno de los bichos que le protegen y, en cuanto tengas un hueco, utiliza el Gancho con él. Durante unos instantes se quedará indefenso. Momento en el que debes aprovechar para golpearle con la Espada. Poco después le habrás derrotado. Coge el Contenedor de Corazón y sigue por la puerta de arriba. (A8) Recoge la cuarta Esencia del Tiempo: **Llama Ardiente**.

OBJETOS NIVEL 4

CELDA	OBJETO
D7	Entrada
E1	Llave
A3	Llave Jefe
B3	Llave
C4	Mini-Jefe: Armos Warrior
D5	Gancho
B6	Brújula
F6	Llave
B7	Llave
F7	Llave
A8	Esencia: Llama Ardiente
A9	Contenedor de Corazón Jefe: Eyesoar
B10	Llave



Continúa hacia el Sur, Este, Sur, Oeste, Sur, Sur y Este (deberías llegar a B7). Sube por las escaleras, retira la piedra y activa el Portal del Tiempo con la Melodía del Eco, para trasladarte al pasado. Baja las escaleras y coloca la semilla verde justo debajo de la grieta que hay en la pared de la derecha. Vuelve a subir las escaleras y entra en la cueva. Sube unas nuevas escaleras y sal por la puerta de la derecha. Empuja el bloque rojo



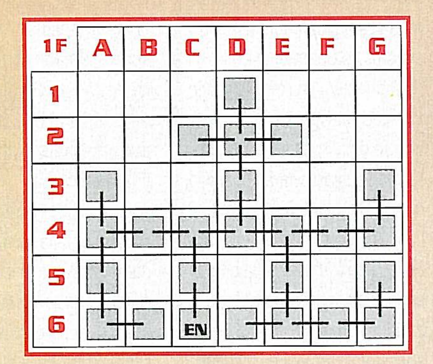
que hay en medio de la pantalla, por lo que el agua que fluye desde arriba variará su recorrido. Entra en la cueva, baja las escaleras y sal al exterior. Trasládate al presente. Ve al Sur y sube por las enredaderas de la derecha, para después continuar al Este, Norte, Norte, Oeste y Sur. Activa el Portal del Tiempo trasládate al pasado. Continúa por el siguiente trayecto: Norte, Este, tres pantallas al Sur, Este y Norte. ¡Habrás llegado por fin al **Muro de la Restauración**! Sube por las enredaderas, evitando las rocas que caen, hasta llegar a la cueva que hay en lo más alto (en D3). Habla con **Patch** y entrégale la Nuez de Tuni, que éste reparará rápidamente cuando superes su Ceremonia de la Restauración, un sencillo juego llamado «La Vagoneta Loca», que se desarrolla en la planta baja de su casa. Para superarlo, debes empujar a los cuatro escarabajos que hay en la habitación hasta los huecos que hay en las esquinas (puedes lanzar a todos al mismo, da igual). El interruptor que ves es un cambio de vías que, al ser pulsado, impedirá que la vagoneta choque con la Nuez de Tuni, momento en que acabaría el juego. Parece sencillo, pero resulta algo complicado si no se hace bien. Una vez que tengas la Nuez, sal de la casa, ve al Este y luego al Norte. Estarás en **Ciudad Simetría**. Ve a la casa central y coloca la Nuez en el Pedestal. ¡Todo volverá a la normalidad! Y a la vez, se abrirá en D1 la entrada a la nueva Mazmorra. Aunque lo hará en el presente, así que deberás utilizar la Melodía de las Corrientes para poder entrar en ella, la **Mazmorra de la Calavera**.

LA QUINTA ESENCIA

Parece que la siguiente Esencia del Tiempo se encuentra al Norte de la casa de **Nayru**, en la cordillera. Para empezar, ve a visitar al **Árbol Maku** y, tras hablar con él, trasládate al pasado desde el Portal del Tiempo que hay en la pantalla de la derecha, en J4. Salta los huecos de la derecha y sigue hacia el Este. Avanza hasta llegar a una pantalla con dos bloques con forma de rombo. Utiliza el Gancho para alcanzar el otro lado y seguir hacia el Oeste. Entra en la cueva y habla con los *Goron* que están dentro de ésta. Te dirán que necesitan una Flor Bomba para rescatar al **Anciano Goron**, que ha quedado sepultado dentro de las rocas. Sal de la cueva y utiliza la Melodía de las Corrientes para volver al presente. Entra en la cueva, ve hacia la derecha y sube por las escaleras que hay en la parte inferior de la habitación. Ve a la habitación de la izquierda y sube por las escaleras. Finalmente, sal de la cueva. ¡Ahí están esos cerdos guerreros! Olvídate de ellos y ve al Este tres pantallas. Retira la roca (que revelará un nuevo Portal del Tiempo) y actívalo utilizando la Melodía del Eco. Trasládate al pasado. Ahora ve al Oeste tres pantallas y sube las escaleras para continuar hacia el Norte. Coge las Semillas de Pegaso (las últimas que te faltaban por recoger) y vuelve al presente (con la Melodía de las Corrientes). Ve al Sur, Este y Norte (por las escaleras), donde podrás entrar en la **Torre del Gran Moblin** (entra mejor por la puerta de la izquierda). Ahora, arma a **Link** con Semillas de Pegaso y sal corriendo hacia las escaleras antes de que las baldosas desaparezcan bajo tus pies. En la siguiente habitación, sube por las escaleras. Estarás ante el **Gran Moblin**. Para acabar con él, coge las bombas que éste te lanza y tíraselas cuando estén a punto de estallar. Seis impactos de Bomba serán suficientes



NIVEL 5 - MAZMORRA DE LA CORONA



(C6) Ve al Norte. (C5) Acaba con los *Moblins* y sigue hacia el Norte. (C4) Ahora hacia el Oeste dos pantallas (¡no toques la esfera azul!). (A4) Ve hacia arriba. (A3) Acaba con los cuatro *Moblins* que hay para que aparezcan unas escaleras en la parte superior de la pantalla. Baja por ellas. (A9) Coloca el bloque con forma de rombo sobre el botón (utiliza el Gancho para ello) y sigue hacia el Sur. (A10) Sube por las escaleras. (A4) Ve hacia el Sur dos pantallas. (A6) Golpea la esfera azul con la Espada para retraer los bloques azules, sigue hacia el Este. (B6) Este *puzzle* parece complicado, pero no lo es tanto. Sitúate entre las dos estatuas inferiores, justo debajo de la baldosa amarilla. Selecciona para el botón A el Saco de Semillas de Esencia, y para el botón B, el Lanzasemillas (cargado con Semillas de Esencia). Dispara con el Lanzasemillas a una de las dos estatuas inferiores (de manera que al rebotar golpee también a la otra) y, rápidamente, corre hacia la estatua de arriba, donde deberás lanzar una Semilla de Esencia. Aparecerá un Cofre con una Llave en su interior. Cógela y sal de la habitación. (A6) Golpea la esfera roja con la Espada. Ahora sitúate por encima de los bloques rojos y utiliza el Lanzasemillas para golpear de nuevo la esfera azul (con esto, los bloques rojos se levantarán). Ve al Norte dos pantallas. (A4) Baja por las escaleras. (A10) Coge la Llave del interior del Cofre y sube de nuevo por las escaleras. (A4) Ve dos pantallas al Oeste. (C4) Los bloques rojos te impiden el paso. Dispara con el Lanzasemillas a la esfera roja, acércate a ésta y golpéala con la Espada. Ve hacia el Este por el pasillo inferior. (D4) Sigue una pantalla más al Este y dos más al Sur. (E6) Sigue por la derecha. (F6) Coge el Mapa de la Mazmorra del interior del Cofre. Ve al Oeste, utiliza la Llave en la puerta de la izquierda y pasa por ella. (D6) Baja por las escaleras. (D12) Utiliza el Lanzasemillas de Fuego para encender las cuatro antorchas y poder salir por la puerta de la izquierda. (C12) Pulsa el botón y observa las seis baldosas que aparecen. Debes colocar como éstas las estatuas que hay en el extremo de la izquierda de la habitación. Cuando lo hayas hecho, coge la Vara de Somaria del interior del Cofre. Con esta Vara podrás crear bloques allí donde desees. Sal de la habitación y sube las escaleras. (D6) Coloca cada estatua sobre un botón. Crea un bloque sobre el cuarto botón con la Vara de Somaria. Coge la Llave del interior del Cofre y avanza una pantalla al Este, dos al Norte y dos al Oeste. (C4) Golpea la esfera roja con la Espada, ve al Este y baja por las escaleras. (D10) Colócate sobre los bloques rojos y golpea la esfera azul. Ahora colócate sobre los bloques azules y golpea la esfera roja. Para terminar, colócate sobre los bloques rojos y golpea la esfera azul. Continúa hacia el Oeste. (C10) Baja por las escaleras y atraviesa la cueva hasta encontrar la salida. (B11) En esta pantalla las baldosas son invisibles, pero tienes una forma de ver por dónde va el camino. Utiliza la Vara de Somaria para crear un bloque sobre la baldosa por la que quieras ir. Si el bloque cae, evidentemente no hay baldosa. Si el bloque permanece, entonces es un lugar seguro para ir. Te llevará un rato encontrar el camino (acaba con los *Moblins* cuanto antes), pero una vez consigas llegar al Cofre, podrás coger la Llave que hay en su interior. Para volver, utiliza el Gancho sobre el bloque con forma de rombo. Baja por las escaleras. (C10) Ve al Este y sube por las escaleras. (D4) Ve al Oeste, golpea la esfera azul, dirígete hacia el Este dos pantallas y una hacia el Sur. (E5) Baja las escaleras. (E11) Atraviesa la habitación y baja las escaleras que hay al otro lado de la habitación. Recorre la cueva hasta alcanzar la salida (deberás utilizar la Vara de Somaria para alcanzar algunas plataformas). (F10) Dispara a la esfera roja con el Lanzasemillas y pasa a la parte derecha de la habitación. Ahora dispara a la esfera azul y sal por la puerta Norte. (F9) Coloca las dos estatuas sobre las dos baldosas rojas. El problema es que, al empujar una estatua, la otra se mueve en la misma dirección. Para evitar ésto, utiliza la Vara de Somalia, de manera que puedas bloquear el camino de una estatua mientras mueves la otra. Si lo haces bien, aparecerá un Cofre con una Llave en su interior. Cógela y deshaz el camino hasta la primera planta, hasta la habitación E5. (E5) Ve al Norte y luego dos pantallas al Este. Allí espera **Smasher**, el Mini-Jefe de la Mazmorra. (G4) **Smasher** es uno de los Mini-Jefes más sencillos del juego. Todo lo que debes hacer es coger con el Brazalete la bola que cae (antes de que la coja **Smasher**) y golpearle con ella. Tras cinco impactos, **Smasher** pasará a mejor vida. Ve hacia el Norte. (G3) Crea un bloque sobre el botón, cruza el puente y coge la Brújula del interior del Cofre. Baja por las escaleras que hay en la parte superior de la habitación. (E8) Sube por las escaleras de arriba. (E2) Colócate sobre los bloques azules de la izquierda y dispara a la esfera roja. Ve al Oeste. (D2) Baja hacia el Sur. (D3) Utiliza la Llave en la cerradura y sigue hacia arriba. (D2) Sigue por el Oeste. (C2) Utiliza otra Llave en la cerradura y golpea la esfera azul. Sal de la habitación (sube las escaleras de la derecha). (D2) Salta so-

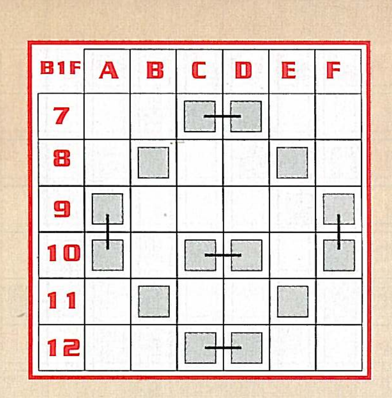
OBJETOS NIVEL 5

CELDA	OBJETO
C6	Entrada
G3	Brújula
G4	Mini-Jefe: Smasher
G5	Esencia: Tierra Sagrada
B6	Llave
D6	Llave
E6	Llave
F6	Mapa de la Mazmorra
G6	Contenedor de Corazón Jefe: Smog
B8	Llave Jefe
F6	Llave
B11	Llave
C12	Vara de Somaria









bre los bloques rojos, que deben estar levantados, y sal por la parte de arriba. (D1) Baja por las escaleras. (D7) Dispara a la esfera roja. Colócate sobre los bloques rojos y dispara a la esfera azul. Sal por el Oeste. (C7) Baja por las escaleras. (B8) Coloca los ocho bloques de colores alrededor del búho (da igual en que orden). El problema es que, al mover uno, todos los demás del mismo color se muevan también. En teoría hay que utilizar la Vara de Somaria para bloquear unos mientras los otros se mueven, pero si lo haces bien, no será necesario utilizar dicho objeto. Una vez completes el *puzzle*, aparecerá un Cofre con la Llave del Jefe en su interior. Sal de la habitación. (C7) Ve al Este. (D7) Golpea la esfera hasta que los bloques azules queden replegados y sube las escaleras. (D1) Ve al Sur y luego al Oeste. (C2) Golpea la esfera, ve al Este y luego al Sur dos pantallas. (D4) Ahora ve al Este, al Sur dos pantallas y al Este otras dos. Habrás llegado a la habitación de **Smog**, el Jefe Final de esta Mazmorra. (G6) Ésto, más que un enfrentamiento, es un juego de estrategia. Debes hacer que se junten los trozos de **Smog**, utilizando la Vara de Somaria, hasta que el enemigo sea sólo uno (de gran tamaño). En ese momento debes golpearle con la Espada. Esto ocurrirá en cuatro ocasiones. Si ves que lo has hecho de tal forma que no tiene solución, pulsa el interruptor de la esquina superior izquierda para que todo vuelva como estaba al pincipio. Una vez lo hayas eliminado, coge el Contenedor de Corazón y avanza hacia el Norte. (G5) Coge la quinta Esencia del Tiempo: **Tierra Sagrada**.

para acabar con él. Como agradecimiento, el pueblo de **Goron** te entregará una Flor Bomba. Baja por las escaleras que hay junto a la entrada y atraviesa las cuatro pantallas de la gruta, utilizando Bombas en la última para deshacerte de la pila de rocas agrietadas que obstaculizan las salida. Cuando hayas salido de la cueva, ve una pantalla al Oeste, otra al Sur y dos al Este. Activa el Portal del Tiempo y trasládate al pasado.



Ve dos pantallas al Oeste y déjate caer por el hueco que hay en el borde inferior. Entra en la cueva que hay en la pantalla de la izquierda (I3) y entrega la Flor Bomba a los *Goron* (con la que rescatarán al anciano) que, como recompensa, te darán la Llave de la Corona. Sube por las escaleras de la derecha y, después, por las que hay en la habitación contigua. Recorre la cueva hasta encontrar la salida (sólo hay un camino posible). Ya fuera, ve una pantalla al Este y otra al Norte (por las escaleras). Utiliza la Melodía de las Corrientes para volver al presente. Entra en la cueva y alcanza la salida de ésta utilizando la Pluma de Roc con las Semillas de Pegaso (con las que podrás saltar más lejos). Unas vez fuera de la cueva, continúa hacia el Oeste e introduce la Llave de la Corona en la cerradura que encontrarás en K1. Efectivamente, como muy bien imaginas, ésa es la entrada al quinto Nivel: la **Mazmorra de la Corona**.

LOS JUEGOS GORON

Tras recoger la quinta Esencia del Tiempo, **Tierra Sagrada**, el **Árbol Maku** se pondrá en contacto contigo para indicarte que sigue sintiendo la presencia de las Esencias en la **Cordillera Ondulada** (donde te encuentras). Nada más salir de la Mazmorra, un ciudadano de **Goron** aparecerá para recordarte que los juegos están de moda en la **Cordillera Ondulada**. Habrá que investigar. En principio ve al Este, entra en la cueva de la derecha y baja por las escaleras que hay aquí. Sal de la cueva, ve al Este, luego al Norte y entra en una nueva cueva. Baja las escaleras, pulsa el interruptor, cruza el puente y abandona la cueva. Deberías estar en L3. Ahora continúa dos pantallas hacia el Sur, otras dos hacia el Este y una más al Norte, para entrar en la cueva de la derecha. Habla con los *Goron*, que comentarán algo de un **Maestro Goron** y del «Baile Goron». Si te estás preguntando qué es, ve a la pantalla de arriba y averígualo. La verdad es que para esta prueba no se puede dar ningún tipo de consejo, tan sólo que respetes el ritmo del maestro. Serán ocho rondas y tres posibles fallos. Es decir, con que completes seis rondas, habrás pasado la prueba y el **Maestro Goron** te entregará el Emblema Fraterno. Con él, no habrá problema para que el *Goron* que bloquea las escaleras de la habitación anterior te deje pasar, aunque de paso te pedirá

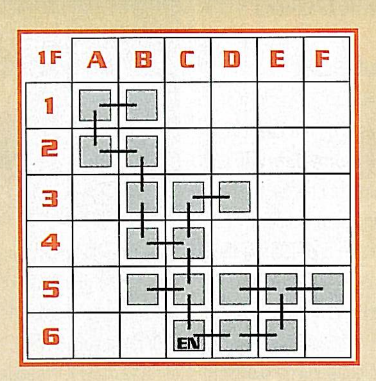


que le traigas algo para comer. Bueno, por el momento no bajes de las escaleras y limítate a salir de la cueva. Ve al Oeste, corta el matorral (debajo hay un Portal del Tiempo) y toca la Melodía del Eco para viajar al pasado. Una vez allí, sal por el Este y baja una pantalla al Sur. Quema el pequeño árbol que hay y baja las escaleras donde un anciano te entregará 200 Rupias. Sal y entra en la cueva que hay al Norte. ¿Te suena la habitación? Bueno, es la misma pero con distinta gente (por lo menos algo más jóvenes). Muéstra el Emblema Fraterno al *Goron* que bloquea las escaleras, para así poder bajar por ellas. Utiliza Semillas de Pegaso y la Pluma de Roc para alcanzar el extremo opuesto de la cueva, donde hay unas escaleras por las que debes subir. Sal de la cueva, ve al Sur, acaba con los enemigos y utiliza





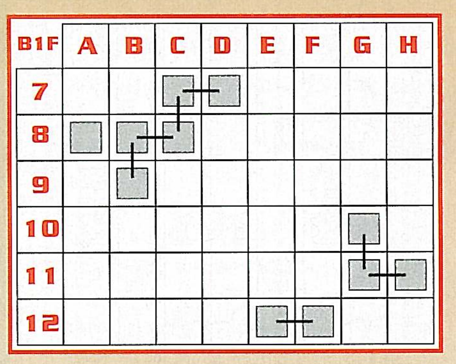
NIVEL 6 - CUEVA DE LA SIRENA (PASADO)



(C6) Pon una Bomba en la pared agrietada de la derecha y pasa por el hueco. (D6) Acaba con los Magos para que aparezca un Cofre con una Semilla Gasha en su interior. Sal por el Este. (E6) Utiliza el Lanzasemillas de Fuego con los enemigos *Vela*. Cuando hayan explotado los tres, se abrirá la puerta Norte. Sal por ella. (E5) Ve nadando al Oeste. (D5) Coge el Mapa de la Mazmorra del interior del Cofre. Ahora avanza dos pantallas hacia el Este. (F5) Utiliza el Lanzasemillas de Fuego para encender las cuatro antorchas en este orden: Arriba-Izquierda, Arriba-Centro (tendrás que disparar en oblicuo, contra la pared), Abajo y Arriba-Derecha. La pared de la derecha se evaporará, apareciendo un búho y una zona de aguas profundas. Olvídate del agua (por el momento, ya que te ahogarías) y regresa a la entrada de la Mazmorra para después ir al Norte y al Oeste. (B5) Imagino que te sonará este tipo de habitación, así que limítate a acabar con los enemigos y recoge la Brújula del Cofre que aparece. Ve al Este y luego al Norte. (C4) Baja por las escaleras de la derecha y sigue hacia el Norte. (C3) Acaba con los enemigos *Vela* como hiciste en E6 para que se abra la puerta. Pasa por ella. (D3) Utiliza el Lazasemillas para acabar con los *Stalfos* y coge la Llave del Cofre que aparece. Ve al Oeste, luego al Sur, abre la puerta de la izquierda y entra la habitación. (B4) Empuja el jarrón del centro (el único que se puede arrastrar) hasta colocarlos sobre el botón de la izquierda. Sobre el botón de la derecha crea un bloque con la Vara de Somaria. Con ello se abrirá la puerta Norte, por la que debes continuar. (B3) Utiliza Bombas para pasar a través de la barrera de bloques agrietados Después, golpea con la Espada en la pared Norte. Cuando notes que suena diferente que el resto de la pared, coloca una bomba en ese lugar. Se abrirá un hueco por el que podrás pasar. (B2) ¡Oops! Parece que no tiene salida posible... al menos por ahora. Bueno, sal de la Mazmorra (sí, oyes bien) y utiliza la Melodía de las Corrientes para volver al presente. Entra en la cueva, utiliza la Llave de la Sirena en la cerradura y entra en la versión presente de la Cueva de la Sirena.

Cueva de la Sirena (Pasado)

(C6) Ve dos pantallas al Este, una al Norte y otra al Este. (F5) Sumérgete en la zona de agua profunda (se nota porque es más oscura). (F12) Ve al Oeste. (E12) Sigue hacia el Este por el pasillo inferior. (F12) Baja por las escaleras y atraviesa la gruta hacia la derecha, en busca de la salida. (H11) Nada hacia el Oeste y después al Norte. (G10) Utiliza el Lanzasemillas de Fuego para acabar con las serpientes. Coge la Llave del interior del Cofre que aparece. Vuelve a la entrada de la Mazmorra. (C7) Ve dos habitaciones hacia el Norte, una al Oeste y otra más al Norte. (B2) Entra en la plataforma giratoria. Da la vuelta y entra otra vez. Vuelve a dar la vuelta y entra por última vez. Sumérgete en las aguas profundas que hay en la esquina inferior izquierda de la habitación. (B9) Ve al Norte, al Este y de nuevo al Norte. (C7) Utiliza el Lanzasemillas de Fuego para acabar con las dos serpientes y abrir la puerta de la derecha. Sal por ella. (D7) Utiliza el Gancho para colocar los seis bloques con forma de rombo sobre las seis baldosas de color amarillo (tirando a marrón). Coge la Llave del Cofre que aparece. Vuelve a B9 y sube a la superficie. (B2) Utiliza la Llave en la puerta de la izquierda y pasa por ella. (A2) Utiliza la Llave en la cerradura y coloca un bloque sobre el botón (con la Vara de Somaria) de manera que los dos palos giratorios se queden en el sentido Abajo-Izquierda a Arriba-Derecha. Sitúate un poco más abajo y dispara en oblicuo con el Lanzasemillas, de forma que la Semilla rebote en la pared, pasa entre los dos palos y golpea la esfera azul. Con ello se extenderá el puente que nos separa del enfrentamiento con **Octogon**, Jefe Final de la sexta Mazmorra. (A1) La cosa se complica. Para derrotar a **Octogon**, colócate en la plataforma central y esquiva sus disparos. Cuando veas que se sumerge una parte, lánzate al agua y bucea. Atácale con la Espada hasta que vuelva a la superficie (con lo que deberás comenzar de nuevo la secuencia) o muera. Una vez lo hayas defendido, vuelve a la superficie, coge el Contenedor de Corazón y nada hacia el Este. (B1) De este modo, podrás tomar la sexta Esencia del Tiempo: **Memoria de la Montaña**.



OBJETOS NIVEL 6

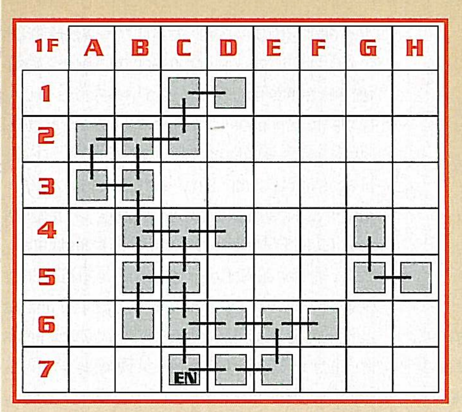
CELDA	OBJETO
C6	Entrada
A1	Contenedor de Corazón Jefe: Octogon
D3	Llave
B5	Brújula
D5	Mapa de la Mazmorra
D6	Semilla Gasha
D7	Llave
G10	Llave



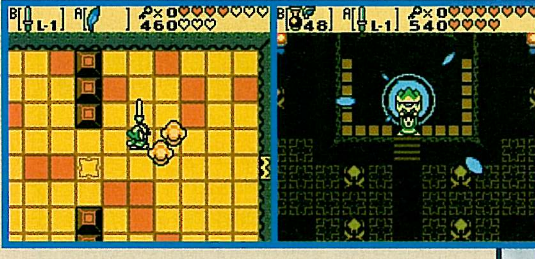


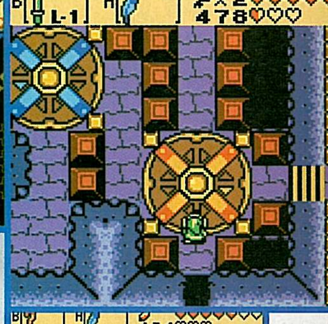


NIVEL 6 - CUEVA DE LA SIRENA (PRESENTE)



(C7) Ve al Norte. (C6) Acaba con las Serpientes para que las antorchas dejen de dispararte o, mejor aún, sigue hacia el Norte sin esperar. (C5) Utiliza el Gancho para alcanzar el Cofre con el Mapa de la Mazmorra que hay a la izquierda. Ve al Este y después al Norte. (C3) Dispara la esfera azul, avanza hasta la esquina superior derecha y dispara a la esfera roja. Sal por el Este. (D4) Colócate en la esquina superior derecha y lanza una Semilla de Esencia delante de ti. Las serpientes correrán hacia ella cayendo por el precipicio y, por tanto, muriendo. Coge la Llave que hay en el Cofre que aparece y sal de la habitación. (C4) Colócate en la parte superior derecha de la habitación y dispara a la esfera roja. Ahora desplázate a la esquina inferior izquierda, desde donde tienes que disparar a la esfera azul. Ya puedes salir por la puerta Oeste. (B4) Coloca una Bomba entre los dos bloques inferiores y pasa a través del hueco. (B5) Coloca una Bomba en la pared agrietada de abajo y pasa por ella. (B6) Mueve el cubo de colores como se indica a continuación: Abajo, Izquierda, Izquierda (se colocará sobre la baldosa roja con la cara roja hacia arriba), Derecha, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha (se colocará sobre la baldosa amarilla con la cara amarilla hacia arriba), Izquierda, Izquierda, Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha y Arriba (se colocará sobre la azul roja, con la cara azul hacia arriba). Coge la Llave del interior del Cofre y sal por arriba, yendo dos pantallas hacia el Norte. (B4) Ve hacia el Norte por el hueco (si no hubieses hecho el hueco en el pasado, no podrías pasar en el presente). (B3) Entra en la plataforma giratoria roja y después en la azul (aunque luego intercambiarán los colores). Sigue por el Norte. (B2) Salta hacia arriba y vuelve a la pantalla de las plataformas giratorias. (B3) Entra de nuevo en las dos, aunque ahora saldrás por la izquierda. (A3) Ve al Norte. (A2) Coge la Llave del interior del Cofre. Déjate caer por la derecha y ve al Sur y luego al Este. (B3) Entra en la plataforma y repite el proceso que has seguido hasta llegar aquí (salir por el Oeste, ir al Norte, subir donde está el Cofre, dejarse caer por la derecha, ir al Sur y finalmente al Este). Entra otra vez en la plataforma y sal por el Norte. (B2) Déjate caer por arriba y vuelve a la pantalla anterior. (B3) Entra en la plataforma giratoria de la derecha. Sube las escaleras de la derecha y sal por arriba. (B2) Sigue por el Este. (C2) Utiliza la Llave en la puerta de la pared Norte y pasa por ella si deseas enfrentarte a **Vire**, el Mini-Jefe de esta sexta Mazmorra. (C1) No estaban inspirados los creadores de Jefes Finales de este juego, no. Deshacerse de **Vire** es, como anteriormente con otros jefes, demasiado sencillo. Tan sólo debes esperar a que se te acerque para golpearle con la Espada. Cuando te ataque, repele sus disparo con la misma Espada. Si ves que se acobarda y no se acerca a ti, puedes utilizar Semillas Pegaso para correr más y acercarte más fácilmente a él. Cuando se divida en dos murciélagos, espera a que te ataquen para golpearles con la Espada y pasar a otra cosa. Eso sí, ve a la habitación de la derecha porque hay algo importante. (D1) Coge una Bomba y lánzala, poco antes de que explote, contra uno de los bloques agrietados que hay en el centro de la pantalla. Cuando haya desaparecido uno de ellos, utiliza el Gancho para alcanzar el Cofre que hay en la parte superior y coger el Traje de Sirena, uno de los objetos más útiles de ***Oracle of Ages***, con el que podrás explorar las aguas profundas (y conocer lugares increíbles).





Vuelve a la entrada (puedes utilizar el transportador de la habitación contigua). (C7) Ve al Este. (D7) Acaba con los enemigos *Vela* (ya sabes cómo) y sigue por la derecha. (E7) Ten cuidado de no ser alcanzado por las cuchillas gigantes (o lo que sean) y utiliza una Llave en la puerta Norte para salir por ella. (E6) Utiliza el Gancho con alguno de los jarrones que tienes enfrente para pasar sobre el canal de agua. Después, ve hacia el Este. (F6) Coge la Brújula y baja por las escaleras que hay un poco más abajo. Atraviesa la cueva en busca de la salida. (H5) Utiliza la Llave en la cerradura y sigue hacia el Oeste, para después continuar hacia el Norte. (G4) Tira de las palancas un par de veces (caerán serpientes que deberás eliminar) hasta que aparezca un Cofre. En su interior está la Llave del Jefe. Cógela y sal de la mazmorra. Utiliza el Portal del Tiempo que dejaste al volver del pasado. Entra de nuevo en la Mazmorra (versión pasado) y disponte a pasar tus últimos minutos en este lugar.

OBJETOS NIVEL 6

CELDA	OBJETO
C7	Entrada
C1	Mini-Jefe: Vire
D1	Traje de Sirena
A2	Llave
D4	Llave
G4	Llave Jefe
B5	Mapa de la Mazmorra
G5	10 Rupias
B6	Llave
F6	Brújula



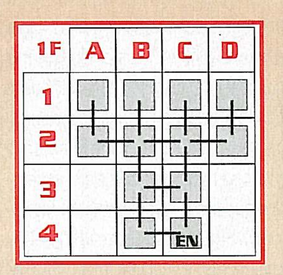
el Gancho para colocar la semilla verde justo debajo de la grieta que hay en la pared de la derecha. Utiliza la Melodía de las Corrientes para trasladarte al presente. Sube por las enredaderas y ve hacia el Este, donde deberás entrar en la cueva del Tiro en Vagoneta. Este juego es realmente sencillo, así que nos ahorraremos las explicaciones y sólo te diremos que, una vez consigas 12 de 12, te obsequiarán con el Bistec de Roca. Sal de la cueva del tiro y activa el Portal del Tiempo que hay debajo de una de las rocas. Vuelve al pasado y entra en la cueva con los dos sables sobre la puerta, la **Galería Goron**. Otro juego, aunque este lo habrás jugado con toda seguridad en **Ciudad Lynna** (si es que eres un poco curioso). Es una especie de Béisbol en el que, dependiendo de qué golpees, te darán o quitarán una serie puntos. Si consigues los cien necesarios, ganarás el Zumo de Lava. Sal de la Galería y déjate caer por el borde inferior de la pantalla. Utiliza la Melodía de las Corrientes para volver al presente. Ve a la cueva en la que superaste la prueba del baile y entrégale el Bistec de Roca al *Goron* que obstruye las escaleras. Él, a cambio, te entregará la Vasija Goron de sus antepasados. Sal de la cueva, ve al Oeste y trasládate al pasado. Ahora ve al Este y entra en



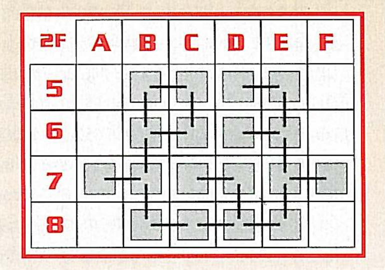


la cueva. Entréga al *Gorón* de las escaleras la Vasija Goron. Él te obsequiará con Goronada, una bebida energética. Baja las escaleras y utiliza Semillas de Pegaso junto con la Pluma de Roc para alcanzar las escaleras que hay en el extremo izquierdo de la cueva. Sube por ellas, sal de la cueva y trasládate al presente. Entra en la cueva que tienes detrás y sube por las escaleras que hay dentro. En la pantalla de arriba hay un *Goron* al que la bebida energética le vendrá de perlas. Él, a cambio, te permitirá participar en su juego. A la primera ronda invita él, todo hay que decirlo. El juego es sencillo: esquiva las Bombas que aparecen hasta que no quede ni una en pantalla. El único consejo que te puedo dar es que utilices Semillas de Pegaso para correr más y que no dejes de moverte en todo momento (correr por el perímetro de la habitación suele dar buen resultado). Si superas el juego, te obsequiarán con la Llave Antigua. Ahora ve a la habitación inferior, sube por las escaleras de la derecha, coge la Semilla Gasha del interior del Cofre y sal de la cueva. Ve al Oeste y entra en la cueva. Recórrela hasta encontrar la salida (deberías aparecer en L3). Ve dos pantallas al Sur, dos al Este, una al Norte y otra al Oeste. Utiliza el Portal del Tiempo para trasladarte al pasado. Ve

NIVEL 7 - TRIPA DE JABU JABU



(C4) Sal por el Norte. (C3) Acaba con los tres enemigos para hacer aparecer el Cofre con la Brújula Ens. Interior. Sigue hacia el Sur y luego hacia el Oeste. (B4) Coloca el bloque romboide de la izquierda sobre la estatua de abajo, y el que está en medio, bajo la estatua de arriba. Aparecerá una Llave. Cógela y sigue hacia el Norte. (B3) Sitúate sobre el recuadro amarillo y sube a la superficie. (C8) Ve al Oeste. (B8) Coge el Mapa de la Mazmorra del interior del Cofre. Sal por arriba. (B7) De nuevo hacia el Norte, pero ahora dos pantallas. (B5) Sigue por el Este (para despejar la salida, empuja el bloque inferior hacia la derecha y el superior hacia arriba). (C5) Utiliza la Llave en la cerradura y sube las escaleras. (B11) Ve al Sur, rodea la habitación y sigue hacia el Norte dos habitaciones. (B10) Aquí empieza lo complicado. Pulsa el interruptor rodeado de baldosas rojas. Ésto hará que el nivel del agua baje, dejando la primera planta sin agua (podrás andar por ella). Vuelve a C5. (C5) Sigue hacia el Sur. (C6) Déjate caer por el hueco de la derecha. (B1) Utiliza el Gancho para intercambiarte con el jarrón del centro. Ahora haz lo mismo con alguno de los que hay a la izquierda, debajo del Cofre (si lo deseas, coge su contenido, que es un Anillo). Sigue hacia el Sur. (B2) Empuja el bloque hacia la derecha y coge la Llave del interior del Cofre. Ve al Este. (C2) Coloca un bloque sobre el interruptor (con la Vara de Somaria) y sigue por la derecha. (D2) Sal del agua y sube por las escaleras de la izquierda. (E7) Ve dos pantallas al Norte. (E5) Utiliza el Gancho con los Jarrones para llegar a la salida, por el Oeste. (D5) Utiliza el Gancho para alcanzar las escaleras, por las que debes subir, claro. (C11) Sigue por arriba. (C10) Utiliza la Llave en la puerta de la izquierda y entra. (B10) ¡Ootra vez aquí! (y no será la última) Pulsa el interruptor rodeado de baldosas azules que tienes más cerca. Ésto hará que la primera planta se inunde de nuevo. Vuelve a E7 (Este, Sur, baja las escaleras, Este, Sur y Sur). (E7) Salta al agua (no te sumerjas) y ve a la derecha. (F7) Acaba con los *Mini-Moldorms* y coge la Llave del interior del Cofre que aparece. Sal de la habitación y ve una al Norte y otra al Oeste. (D6) Sumérgete en el agua. (C1) Dentro del Cofre hay una Semilla Gasha. Baja por las escaleras, avanza por la gruta y... enfréntate al gordo de **Angler**. Para derrotarle, busca un buen sitio desde donde saltar y golpearle en el ojo con la Espada. Si te lanza burbujas, rómpelas con la Espada antes de que te golpeen. Una vez eliminado, recarga energía y sal por las escaleras de la derecha. (D1) Utiliza una



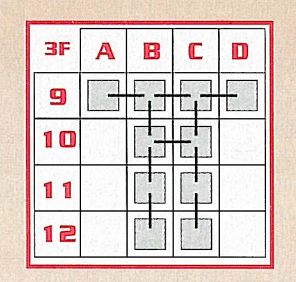
Llave en el bloque con la cerradura y coge el Gancho Largo del interior del Cofre. Con este nuevo Gancho, podrás intercambiar tu posición con objetos que se encuentran a mucha distancia, además de funcionar bastante más rápido. Engánchate al bloque romboide que hay debajo y continúa hacia el Sur. (D2) Sal por la puerta que hay abajo, a la izquierda. (C2) Ve al Oeste. (B2) Ahora al Norte. (B1) Baja por las escaleras. Atraviesa la gruta (tendrás que utilizar tu Gancho Largo) y sal por la izquierda. (A1) Acaba con todos los enemigos (utiliza preferiblemente el Gancho) y coge la Llave que aparece. Ve al Sur. (A2) Sitúate sobre las baldosas amarillas y sube a la superficie. (B7) Avanza dos pantallas al Norte y una al Este. (C5) Sube las escaleras. (B11) Llega hasta la habitación de los interruptores (Sur, rodea la habitación y dos pantallas al Norte). (B10) Pulsa el botón. Regresa a C5, en la







segunda planta. (C5) Ve al Sur y lánzate por el hueco de la derecha. (B1) Ve dos habitaciones hacia el Sur. (B3) Coloca el bloque con forma de rombo sobre uno de los interruptores. Sobre el segundo coloca un bloque con la Vara de Somaria. Coge la Llave del interior del Cofre que aparece. Ve al Este y luego al Norte. (C2) Utiliza el Gancho Largo para colocar el bloque sobre el botón y sal por la derecha. (D2) Sube por las escaleras de la izquierda. (E7) Ve dos pantallas al Norte y una al Oeste. (D5) Sube las escaleras. (C11) Avanza hacia el Norte y luego al Oeste. (B10) Pulsa el botón azul y sal de la habitación. (C10) Utiliza el Gancho Largo para intercambiar tu posición con la de alguno de los bloques romboides de la derecha. Sal por arriba. (C9) Utiliza la Llave en la cerradura de la izquierda y sigue hacia el Oeste. (B9) Ahora ve al Sur. (B10) Pulsa el botón (éste no lo habías pulsado nunca). Vuelve a C11 y baja las escaleras. (D5) Nada una pantalla al Este, tres al Sur, tres al Oeste, una al Norte y una más al Oeste. (A7) Coge una Llave del interior del Cofre. Vuelve a D5 y sube por las escaleras. (C11) Ve al Sur. (C12) Sube las escaleras y utiliza el Gancho Largo para cambiar tu posición con la del bloque que hay a la izquierda (no lo verás en pantalla). Haz lo mismo desde donde estás, pero lanzando el Gancho hacia abajo. Ahora anda hacia la derecha y coge la Llave del interior del Cofre. Sal de la habitación. (C11) Ve al Norte dos habitaciones y al Oeste otras dos. (A9) Utiliza una Llave en la cerradura de la derecha. Pasa por la puerta. (B9) Coge una Semilla Gasha del interior del Cofre. Utiliza la Llave en la puerta de la derecha y pasa. (C9) Utiliza tu última Llave en la puerta de la derecha y entra en la siguiente habitación. (D9) Coge la Llave del Jefe del interior del Cofre. Ahora vuelve a C11 y baja las escaleras. (D5) Ve al Este, Sur y Oeste. (D6) Sumérgete por el hueco negro. (C1) Colócate sobre las baldosas azuladas de la esquina superior izquierda y emerge. (D6) Sube las escaleras y ve al Este, Sur, Sur y Oeste. (D8) Introduce la Llave del Jefe en la cerradura y... (D7) **Plasmarine**, por el nombre, podría parecer un enemigo un poco plasta. Pero no lo es. De hecho es uno de



los Jefes más fáciles de todo el juego. Todo lo que debes hacer es equiparte con el Gancho Largo y esperar a que te dispare. Cuando lo haga, lánzale el Gancho a **Plasmarine**, de modo que intercambiéis vuestras posiciones y éste se dañe con su propia arma. Tras cuatro o cinco impactos, **Plasmarine** pasará a mejor vida. Coge el Contenedor de Corazón y ve a la pantalla contigua, al Oeste. (C7) Coge la séptima Esencia del Tiempo: **Mar Agitado**.

OBJETOS NIVEL 7

CELDA	OBJETO
C4	Entrada
A1	Llave
C1	Mini-Jefe: Fat Angler
D1	Gancho Largo
B2	Llave
B3	Llave
C3	Brújula
B4	Llave
A7	Llave
C7	Esencia: Mar Agitado
D7	Contenedor de Corazón Jefe: Plasmarine
F7	Llave
B8	Mapa de la Mazmorra
D9	Llave Jefe
C12	Llave

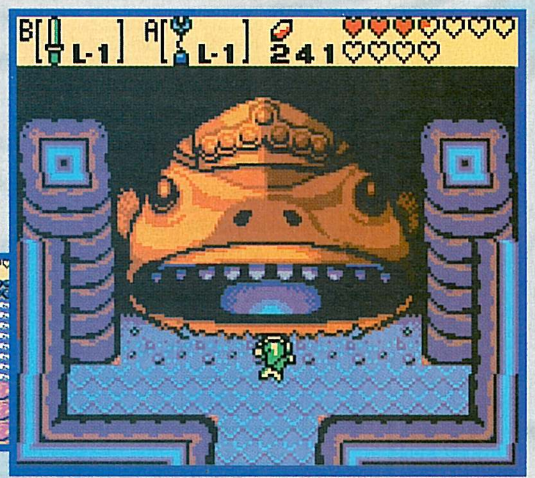




al Oeste y luego al Norte para entrar en la cueva. Recórrela hacia la derecha y sube por las escaleras. Sal de la cueva, ve al Este y coloca una Bomba en la pared agrietada. Entra y coge 100 Rupias del interior del Cofre. Sal de la cueva, corta los arbustos de la derecha y sitúate en la esquina superior derecha. Utiliza la Melodía de las Corrientes para volver al presente. Coge la Pieza de Corazón y vuelve al pasado. Ve al Oeste, luego al Sur y déjate caer por el borde inferior. Entra en la cueva, habla con el Goron y entrégale el Zumo de Lava. Él te dará la Carta de Recomendación, la cual te permitirá conocer al **Maestro Goron**. Baja por las escaleras y recorre la cueva hasta llegar a la «Sala de Baile». Habla con el **Maestro Goron** y te invitará a participar de nuevo en su baile. Hazlo, ya que de lo contrario no podrás conseguir la Llave de la Sirena. Ya tienes todo lo necesario para afrontar el sexto nivel de la aventura, una Mazmorra algo particular, ya que en realidad se trata de dos. Una en el pasado y otra en el presente. Por el momento, vamos a entrar en la **Mazmorra del Pasado**. Para ello, sal de la cueva, ve al Oeste y entra dentro de la catarata. Introduce la Llave Antigua en la cerradura y disfruta de los *puzzles* de este sexto nivel.

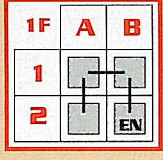
AL RESCATE DE NAYRU

Buenas noticias, coincidiendo con la consecución de la sexta Esencia, el **Árbol Maku** te comunicará que la **Reina Ambi** ha salido de Palacio, lo que por otro lado no te da demasiadas pistas acerca de tu próximo destino. En principio, ve a **Ciudad Lynna** (utiliza una Semilla Tifón para trasladarte al Árbol que hay allí), concretamente a los alrededores del Palacio de **Ambi** (G3), donde encontrarás a **Ralph**. Ve al Norte dos pantallas, después una al Oeste y otra al Sur. Activa rápidamente el botón que hay en la esquina inferior derecha (con cuida- ▶

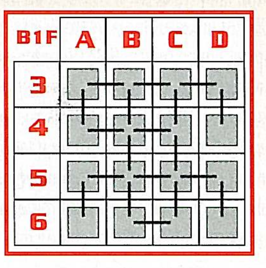


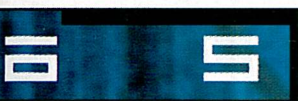
superguía

NIVEL 8 - TUMBA ANTIGUA



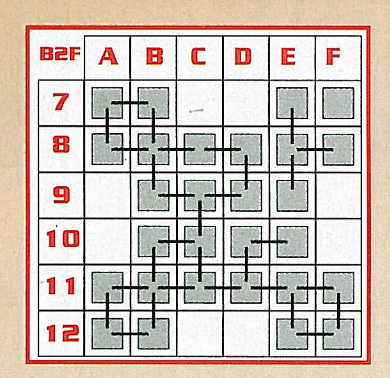
(B2) Ve al Norte. (B1) Elimina a los fantasmas y enciende las dos antorchas. Empuja hacia arriba la estatua que hay en la esquina superior izquierda de la habitación y coloca una Bomba donde ésta estaba. Pasa por el hueco que se abrirá en la pared. (A1) Deshazte de las manos (si te cogen te mandarán al comienzo de la Mazmorra) y utiliza Bombas para romper los bloques agrietados y alcanzar la pared Sur. Por cierto, en el Cofre hay una Llave, así que no olvides cogerla. (A2) Enciende la antorcha, coloca el bloque en forma de rombo sobre uno de los botones, crea un bloque con la Vara de Somaria sobre el segundo botón y, finalmente, coloca a **Link** sobre el tercer botón. Con ellos se abrirán las escaleras. Baja por ellas. (B5) Sigue hacia el Norte. (B4) Entra en la plataforma giratoria. Saldrás por el Oeste. (A4) Acaba con los fantasmas y empuja el bloque que hay en medio de la habitación. Aparecerán unas escaleras. Baja por ellas. (B9) Coge el Mapa de la Mazmorra del interior del Cofre y regresa. (A4) Sigue por el Norte. (A3) Coge la Llave que hay en el Cofre y ve al Sur, Este y Sur. (B5) Abre la cerradura de la derecha y pasa. (C5) Entra en la plataforma giratoria y sal por el Sur. (C6) Deshazte de los fantasmillas, sube por las escaleras de la izquierda y sal por el Norte. (C5) Al Oeste. (B5) Golpea la esfera azul con la espada. Ve al Este, Sur y Oeste. (B6) Abre el Cofre y coge la Brújula. Vuelve a B5 y golpea otra vez la esfera (que ahora es roja). Regresa a esta habitación (donde has cogido la Brújula) y sigue hacia el Norte. (B5) Sube las escaleras y sal por el Oeste. (A5) Coloca una Bomba en la pared agrietada que hay en la pared Sur. Pasa por el hueco. (A6) Evita los pinchos (lo mejor es que utilices Semillas de Pegaso y la Pluma de Roc para pasar por encima de ellos a toda velocidad) y coge la Llave que hay en el Cofre de la esquina superior derecha. Sal de la habitación y ve al Este. (B5) Golpea la esfera azul con el Gancho Largo. Ahora, pégate a la pared Norte y avanza a la derecha hasta que no puedas avanzar más. Lanza el Gancho Largo. Éste se enganchará a un bloque, intercambiando su posición con la tuya. Sigue hacia el Este, Norte y Oeste. (B4) Pégate a la pared de la izquierda y lanza el Gancho Largo. Ahora sigue hacia el Oeste. (A4) Baja las escaleras, ve al Norte y después al Este. (B3) Verás que uno de los *Stalfos* lleva una Llave. Acaba con todos ellos y recupera la Llave. Continúa por abajo. (B4) Entra en la plataforma giratoria. Saldrás por la derecha. (C4) Elimina a los fantasmillas y sigue hacia el Sur. (C5) Entra en la plataforma giratoria y sal por la derecha. (D5) Utiliza la Llave en la puerta de abajo y entra por ella. (D6) Bien, bien, un *puzzle* de los que nos gustan. Si no encuentras la solución, sigue la siguiente ruta: 1De, 3Ab, 2De, 2Ar, 1Iz, 1Ar, 3De, 2Ab, 1Iz, 1Ab, 1De, 1Ab, 3Iz, 1Ab, 2De, 1Ab, 1De, 1Ab, 3Iz, 1Ar, 1Iz, 1Ar, 1Iz, 3Ar, 1Iz, 2Ar, 1Iz, 3Ab, 1De, 1Ab, 1Iz, 2Ab, 2De, 1Ab, 5Iz, 1Ar, 2De, 1Ar, 1Iz, 1Ar, 1Iz, 1Ar, 1De, 1Ar, 1De, 1Ar, 2Iz y 1Ar. Si lo has hecho bien, aparecerá un Cofre con el Guante de Fuerza, que es el nivel 2 del Brazalete de Fuerza, lo que te permite levantar objetos mucho más pesados (incluyendo esas gigantes estatuas azules de este nivel que obstruyen algunos caminos). Sal de la habitación y continúa hacia el Oeste y, después, al Norte. (C4) Utiliza una Llave en la puerta Norte y pasa por ella. (C3) Acaba con los fantasmillas y sigue hacia el Este. (D3) Ve hacia el Sur. (D4) Golpea la esfera roja con la Espada (los bloques rojos se replegarán). Sitúate sobre los bloques rojos y utiliza el Gancho Largo para golpear la esfera, que ahora es azul. Los bloques rojos se levantarán de nuevo, pero **Link** seguirá en lo alto de éstos. Ahora, avanza hacia el Norte sin caerte de los bloques (si te caes, tendrás que repetir la operación). (D3) Continúa por el camino que conforman los bloques rojos (deberás realizar un pequeño salto) hasta llegar al bloque azul que hay en la esquina superior izquierda. Sigue hacia el Oeste. (C3) Otras dos pantallas al Oeste. (A3) Baja las escaleras. (B8) Acaba con las momias y sigue hacia el Este. (C8) Sal por la puerta de la derecha. En la siguiente habitación te espera el **Stalfo Gigante**, el Mini-Jefe de la Mazmorra. (D8) Este Mini-Jefe te ataca de dos maneras. Primero, lanzándote un disparo con forma de estrella que debes evitar a toda costa. El segundo, una especie de esfera de energía, deberás golpearlo con la Espada (de manera que impacte en el Mini-Jefe). Cuando lo haga, éste se convertirá en murciélago, momento que debes aprovechar para golpearle con la Espada. Tras cuatro o cinco repeticiones, el **Stalfo Gigante** pasará a mejor vida. Ve hacia el Sur. (D9) Pasa de los magos y sigue dos habitaciones hacia el Oeste. (B9) Acaba con los caballeros y utiliza el Gancho Largo para alcanzar las escaleras de arriba. Sal por allí. (B8) Sigue hacia el Oeste. (A8) Ve hasta la esquina superior izquierda y utiliza el Gancho Largo para alcanzar el extremo derecho de la habitación. Baja por las escaleras y sigue hacia el Norte. (A7) Coge la Llave del interior del Cofre y sal por el Este. (B7) Coge la primera de las cuatro Pizarras que debes recoger en esta Mazmorra (está dentro del Cofre). Sube por las escaleras de la derecha y sal por el Sur. (B8) Ve dos pantallas al Este, una al Sur y otra al Oeste. (C9) Ahora continúa por el Sur. (C10) En esta habitación deberás insertar las cuatro Pizarras cuando las tengas, dejando al descubierto las escaleras que conducen a la tercera planta del subsuelo. Por el momento, sal por la puerta Oeste. (B10) Acaba con los enemigos y sigue hacia el Sur. (B11) Utiliza la Llave en el bloque con la cerradura. Rompe los jarrones y tira de la palanca que sobresale de la pared Norte. Cuando el río



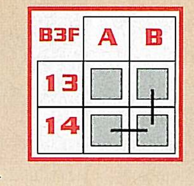








de lava se vuelva sólido, utiliza una Semilla de Pegaso y sal corriendo hacia la derecha. Allí encontrarás una salida hacia el Norte. Ve por allí. (B10) Sube las escaleras y ve a la izquierda. Utiliza el Gancho Largo para pasar al otro lado y poder subir por las escaleras. (A5) Empuja el Bloque, baja las escaleras, retira la estatua azul con el Guante de Fuerza y coge la Semilla Gasha del interior del Cofre. Vuelve a B11 y sigue hacia el Oeste, para después ir hacia el Sur. (A12) Acaba con los murciélagos para que no te molesten y tira de la palanca para alcanzar la puerta Este de la habitación. (B12) Coge la segunda Pizarra. Sal por arriba. (B11) Al Este. (C11) Levanta la estatua inferior izquierda para revelar la existencia de unas escaleras. Baja por ellas. (A14) Empuja el bloque inferior hacia la izquierda y hacia arriba, el que está justo encima. Sitúa a **Link** en la esquina superior izquierda y utiliza el Gancho Largo para alcanzar el extremo Norte de la habitación. Allí podrás acceder fácilmente al Cofre que contiene la Llave del Jefe. Ve al Este. (B14) Sube por las escaleras que hay un poco más arriba. (D11) Empuja el cubo de colores tres veces hacia abajo y una hacia la izquierda. Con ésto, se levantará la barrera. Monta en la vagoneta. (E11) Coge la Semilla Gasha y sigue hacia el Sur. (E12) Alcanza el botón que hay en la esquina superior derecha y púlsalo. La pared Este se transformará, dejando el camino libre hacia la siguiente habitación. (F12) Acaba con el enemigo para salir por el Norte. (F11) Coge la tercera Pizarra y monta en la vagoneta. (E11) Súbete a la vagoneta de la izquierda. (D11) Sigue hacia el Norte. (D10) Acaba con los enemigos *Vela* y sigue por el Este. (E10) Baja por las escaleras, atraviesa la fruta y sal por la derecha. (E9) Sigue hacia el Norte dos pantallas. (E7) Entra en las corrientes de agua hasta alcanzar la parte inferior de la pantalla, con cuidado, eso sí, de no caer por alguno de los huecos. Te advierto que es bastante complicado. (E8) Nada hacia el Este. (F8) Baja las escaleras y baja hasta la parte más profunda de la gruta. Sal por la derecha y, en la siguiente pantalla, sal a la superficie. (F7) Coge la cuarta y última Pizarra. Baja las escaleras. Estás de nuevo en la gruta. Esta vez, ve a la izquierda y, en la siguiente pantalla, en vez de salir a la superficie por la derecha (por donde viniste), hazlo por el extremo izquierdo de ésta. (D9) Pulsa el botón para que aparezcan unas escaleras. Ve al Oeste y después al Sur. (C10) Inserta una Pizarra en cada uno de los cuatro lados del pedestal. Si lo haces bien, se abrirá la piedra central, dejando entrever unas nuevas escaleras. Baja por ellas y atraviesa la cueva. (A14) Ve al Este. (B14) Coloca una Bomba en el bloque agrietado y dispara a la antorcha una Semilla de Fuego (aparecerá un pequeño puente de madera). Retira la estatua azul con el Guante de Fuerza y pasa por la puerta para enfrentarte al último Jefe de Mazmorra, que no de la aventura. (B13) **Ramrock**, el Jefe Final de este nivel, desarrollará cuatro estrategias durante el combate. En la primera, **Ramrock** te lanzará sus puños. Todo lo que debes hacer es golpear éstos con tu Espada para que reboten y le den a él. Repite esta secuencia en tres o cuatro ocasiones. La segunda estrategia de **Ramrock** es sencilla. Tratará de aplastarte con sus manos al acercarse a ti. Coge una Bomba y colócasela entre las manos para que, al cerrar éstas, le explote. Con tres Bombas será suficiente para pasar a la siguiente estrategia. En ésta, **Ramrock** se situará en la parte superior de la habitación.

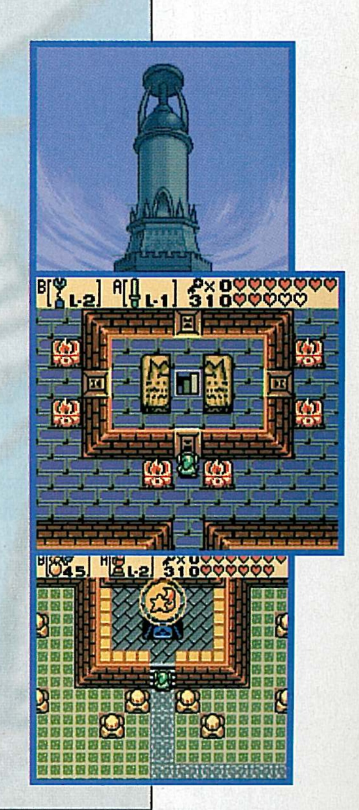


Ármate con la Pluma de Roc y el Lanzasemillas de Fuego. Además de esquivar sus disparos (corriendo) y el láser (saltando), debes colocarte junto al hueco que hay arriba y disparar en oblicuo a **Ramrock** con el Lanzasemillas, de manera que la Semilla rebote y le golpee en la cabeza, por detrás. Cuatro impactos acabarán con su penúltima estrategia. En la última, **Ramrock** sacará dos inmensas bolas metálicas. Cuando te lance una de ellas, corre a por la otra y cógela con el Guante de Fuerza. Tira de ella hasta que no puedas más y suéltala para que le golpeen a **Ramrock**. Tres golpes de esta manera bastarán para que un nuevo Contenedor de Corazón sea tuyo... y algo más, aunque para eso debes ir al Oeste. (A13) Efectivamente, aquí espera la octava y última esencia del Tiempo: **Estrella Fugaz**.

OBJETOS NIVEL 8

CELDA	OBJETO
B2	Entrada
A1	Llave
A3	Llave
B3	Llave
A5	Semilla Gasha
A6	Llave
B6	Brújula
D6	Guante de Fuerza
A7	Llave
B7	Pizarra
F7	Pizarra
D8	Mini-Jefe: Blue Stalfos
B9	Mapa de la Mazmorra
E11	Semilla Gasha
F11	Pizarra
B12	Pizarra
A13	Esencia: Estrella Fugaz
B13	Contenedor de Corazón Jefe: Ramrock
A14	Llave





s p e r g u i

do de que no te vean los guardianes, ya que de lo contrario serías expulsado de Palacio). Al hacerlo, verás que se mueve una de las cuatro estatuas que hay en H3. Ahora ve dos pantallas al Norte y haz lo mismo con el segundo botón. Continúa hacia el Sur, Este y Sur para activar el tercer botón. Por último, ve dos pantallas al Norte para activar el cuarto, dejando libre el camino en H3 con el fin de bajar por las escaleras que hay detrás de uno de los matorrales. Efectivamente, ése es el pasadizo secreto al **Palacio de Ambi**. Sumérgete en el agua y avanza dos pantallas hacia la izquierda, con cuidado de no ser atrapado por alguno de los torbellinos.



Emerge por la esquina inferior izquierda y sube por las escaleras para entrar finalmente en el Palacio. Si los guardias te ven dentro de Palacio, simplemente te atacarán (deshazte de ellos asestándoles algunos golpes con la Espada). Si te ven fuera de Palacio, serás expulsado de éste y tendrás que volver a entrar. Bueno, estás en G3. Empuja el bloque de abajo para salir, ve al Oeste y sube por las escaleras. Ahora ve dos pantallas al Este y otra al Norte... allí te espera **Nayru** (en realidad es **Veran**), con quien deberás combatir. Bueno, combatir es un decir, ya que es uno de los enfrentamientos más sencillos del jue-



go. Ármate con el Lanzasemillas Misteriosas y el Gancho. Dispára una Semilla a **Nayru** (**Veran**) en cuanto la tengas a tiro. Cuando **Veran** salga del cuerpo de **Nayru**, utiliza el Gancho para intercambiarte con él. Selecciona rápidamente la Espada y ataca a **Veran**. Repite la operación otras dos veces más para acabar con **Veran**... por ahora. Mientras **Link** habla con **Nayru**, la **Reina Ambi** entrará alertada por el escándalo (momento que aprovechará **Veran** para introducirse en el cuerpo de la Reina). **Ralph**, tú y **Nayru** regresaréis al presente, frente al **Árbol Maku**, donde **Nayru** te enseñará la última melodía del Arpa de los Tiempos: la **Melodía del Tiempo**. Con ella podrás viajar al presente y pasado (y viceversa) sin necesidad de utilizar los Portales del Tiempo.

EL GRAN PEZ

¡Alto! Parece que **Maku** ha sentido la presencia de una nueva Esencia dentro de un gran pez. Consigue una Poción en la Tienda de Pociones de la **Bruja Sirope** (si es que no tienes ya una) en N6 y lleva a **Link** hasta I11. Lánzate al agua y nada dos pantallas hacia el Oeste, otras dos al Sur y una más al Oeste. Colócate frente a la puerta de la casa y utiliza la Melodía de los Tiempos para viajar al pasado. Ahora baja las escaleras, sumérgete en el agua y avanza dos pantallas al Oeste. Vuelve a la superficie, sube las escaleras hasta la siguiente pantalla y toca la Melodía de los Tiempos. Ya en el presente, sumérgete y ve al Este. Utiliza el Gancho para intercambiarte con el bloque romboide y vuelve a la superficie. Sube las escaleras y viaja de nuevo al pasado. Nada dos pantallas hacia el Oeste y otra al Sur. Sube las escaleras y toca la Melodía de los Tiempos. Sumérgete y avanza una pantalla hacia el Sur, donde deberás intercambiarte, utilizando el Gancho, con el bloque romboide que hay más abajo. Avanza una pantalla al Oeste y estarás, por fin, en **Pueblo Zora**. Ve una pantalla al Norte y vuelve a la superficie, donde debes tocar la Melodía de los Tiempos para viajar al pasado. Sumérgete y avanza tres pantallas al Norte, entrando en el **Palacio de Zora**. Sube las escaleras y habla con el Rey, te contará sus penas. Entrégale la Poción Mágica y le salvarás la vida. Sal de Palacio, vuelve al presente y entra de nuevo en el Palacio (con el Rey, que ahora seguirá vivo). Nada más verte te reconocerá, atendiendo amablemente a tu petición de entrar dentro de **Jabu-Jabu** (el gran pez que vio **Maku**). El problema es que **Jabu-Jabu** está enfermo por las aguas inmundas que asolan la ciudad. Si consigues limpiar las aguas podrás entrar dentro del pez y, como recompensa, el **Rey de Zora** te etregará la Llave de la Biblioteca de **Isla Gafas**, donde podrás investigar por qué el agua está así. Sal de Palacio, avanza tres pantallas al Este y sube a la superficie. Sube las escaleras y toca la Melodía de los Tiempos. Ve al Este e introduce la Llave en la cerradura de la Biblioteca. Vuelve a la pantalla anterior y utiliza el Gancho para alcanzar la plataforma de la izquierda. Ve al Oeste, entra en la cueva y habla con el *Octorok* (en realidad es la **¡Reina Hada!**), que te pedirá Polvos Mágicos para devolver el equilibrio al mar. Sal de la cueva, ve al Este y vuelve al presente. Dirígete a la derecha y entra en la Biblioteca. Avanza hasta la trastienda de la Biblioteca y habla con el sabio que hay al fondo, te entregará el Libro de los Sellos. Sal de la Librería, viaja al pasado y entra en la Librería de esa época. Ve a la trastienda y coloca el Libro sobre el atril. En ese momento te revelarán el acertijo: 4 Derecha, 2 Arriba, 2 Derecha. Pues nada, desde donde estás, recorre cuatro baldosas a la derecha, dos arriba y dos más a la derecha. Llegarás a un nuevo libro con instrucciones similares. No hace falta que te expliquemos más ¿no? Las instrucciones son las siguientes: 2 Arriba, 1 Izquierda, 2 Arriba, 1 Derecha, 1 Arriba. El tercer libro dicta: 2 Izquierda, 1 Arriba, 3 Izquierda. El cuarto: 1 Abajo, 3 Izquierda, 1 Arriba, 3 Izquierda. El quinto: 1 Abajo, 1 Derecha, 2 Abajo, 2 Izquierda, 3 Abajo. Y el sexto y último dice: 1 Derecha, 1 Abajo, 2 Derecha, 1 Arriba, 1 Derecha, 1 Arriba, 2 Derecha. Si consigues llegar hasta el maestro que está en el centro de la pantalla, éste te recompensará con los preciados Polvos Mágicos. Sal de la Biblioteca y ve a ver a la **Reina Hada** (el *Octorok* que estaba en la cueva) para en-



tregarle los Polvos Mágicos, con los que purificará los mares. Regresa al presente y rinde visita al **Rey Zora**. Éste te comunicará que **Jabu-Jabu** ha recuperado la salud y, al tiempo, te nombrará **Héroe de Zora**, permitiéndote la entrada al gran pez. Sal de Palacio, ve una pantalla al Sur, otra al Oeste y dos más al Norte. Estarás ante **Jabu-Jabu** (la verdad es que impone). Acércate a su boca y enfréntate a la séptima Mazmorra de esta aventura: **Tripa de Jabu-Jabu**.

LA ÚLTIMA ESENCIA

Malas noticias. La **Torre Negra** de **Veran** ha llegado a los cielos. Ahora es cuando se avecina lo peor. ¡Y aún hay más malas noticias! **Maku** no tiene













ni la más mínima idea de dónde se puede hallar la octava y última Esencia del Tiempo. En principio, abandona la guarida de **Jabu-Jabu** (al hacerlo, un ciudadano de **Zora** te entregará la Escama de Zora) y trasládate al pasado. Ahora, desde la entrada a **Pueblo Zora**, en B14, sumérgete y avanza cinco pantallas hacia el Este, hasta G14, donde se encuentra la entrada al **Mar de las Tormentas** (está custodiada). Gracias a la Escama de Zora, el guardián te permitirá pasar (aunque él huirá como un cobarde). Sitúate dentro del anillo de piedras y vuelve a la superficie. Explora el **Mar de las Tormentas** a Nado, hasta que veas un barco pirata navegando. Nada hasta él y entra. Habla con todos los marineros y, en especial, con el **Capitán Pirata**. Entrégale la Escama de Zora para que él te obsequie con el Ojo de Tokay, del que dicen, abre el camino a la **Tumba Antigua**. Por lo visto encontraron el ojo en **Isla Creciente**, por lo que ir hasta allí puede ser una buena idea. ¡Ah! Otra cosa. Después de salir del **Mar de las Tormentas**, la tripulación parte hacia el mundo de **Holodrum**, Reino de las Estaciones, lo que nos ofrece una pista inmejorable acerca de la cronología de la saga. De este hecho se desprende que ***Oracle of Ages*** se desarrolla con anterioridad a *Oracle of Seasons*. Bueno, ve hasta **Isla Creciente**, concretamente a la pantalla K12 del mapa. Allí hay una estatua con un único ojo. El otro, por supuesto, se lo debes poner tú. Entra por su boca. Acaba con las momias para salir por la puerta de la derecha. La siguiente habitación no tiene ningún secreto, así que sigue hacia el Este. La nueva estancia parece no tener baldosas. Bueno, en realidad sí las hay, pero no se ven. Utiliza la Vara de Somaria para crear bloques y saber dónde hay tierra firme y dónde no. El objetivo, evidentemente, es alcanzar las escaleras y bajar por ellas. En la última pantalla, lánzate al agua y sal por las escaleras de la derecha. Bueno, ya estás de nuevo en las profundidades marinas. En concreto, en las profundidades del **Mar de No Regresarás** (qué bonito nombre). Sube a la superficie y empuja hacia la izquierda la estatua del centro. Se abrirá un camino por el Norte que debes seguir. Ahora toca un pequeño laberinto. Ve hacia el Norte, Oeste y Sur. Sigue dos pantallas hacia el Norte (por el pasillo de la izquierda) y sigue hacia el Este, Este, Sur, Oeste, Este (por el pasillo inferior), Sur, Norte (por el pasillo de la derecha), Norte y Oeste. Estarás, por fin, en la entrada de la octava y última Mazmorra de la aventura: **Tumba Antigua**.

SALVANDO EL MUNDO

Ahora que **Link** tiene las ocho Esencias del Tiempo en su poder, **Maku** podrá crear un Arma con la que combatir a **Veran**. Para ello, debes regresar al presente y visitar a **Maku**. Te entregará La Gran Semilla Maku, la cual permite penetrar en las fuerzas del mal. En ese momento aparecerá **Birova**, la bruja de **Gerudo**, amenazando como siempre. Las últimas instrucciones de **Maku** son sencillas: ir a la **Torre Negra** para detener a la **Reina Ambi** y a **Veran**. Así pues, trasládate al pasado y entra en la **Torre Negra**. Antes de acceder, **Ralph**, **Nayru** e **Impa** te darán algunas noticias, no del todo buenas. Por lo visto, **Ralph** es descendiente de la **Reina Ambi**. Así que, si la reina muere, **Ralph** dejará de existir. Un problema añadido al que no debemos prestar atención por el momento. Alcanzar lo más alto de la torre no tiene ningún secreto, por lo que nos ahorraremos cualquier tipo de explicación al respecto. Tan sólo decir que serán tres plantas de ascensión repletas de enemigos de todos los tamaños y colores. Divertido, en pocas palabras. Al final llegarás a una habitación con tres puertas en la que, gracias a la Gran Semilla Maku (que invocará las ocho Esencias) se te mostrará el camino a seguir. Entra por la puerta y estarás en el Torreón de **Torre Negra**, una serie de habitaciones en las que deberás resolver los últimos *puzzles* de la aventura. ■

EL TORREÓN DE LA TORRE NEGRA

De las tres escaleras por las que puedes ir, sube por la de la izquierda (que está pegada a la pared). Baja por la que tienes encima y sube por las siguientes que tienes sobre ti. Baja por el pasillo y por las escaleras de la derecha. Cuntinúa y sube por las escaleras que están en la pared de arriba. Baja por las que tienes debajo. Sube por las de arriba. Sigue el pasillo de las baldosas moradas y baja por las escaleras que hay al final de éste. La siguiente habitación está repleta de escaleras con cuatro llamas moviéndose en todas las direcciones. Bien, tú debes seguir la llama de la izquierda. Si eres un poco perezoso y no te apetece trabajar, sube directamente por las penúltimas escaleras de la fila inferior (en el extremo derecho de la habitación). Deberías aparecer en el centro de una habitación, con unas escaleras en la parte de arriba por las que puedes y debes subir. Ahora, baja las escaleras y ve al Oeste, Norte, Este y Norte. Allí verás a **Ralph** enfrentándose a la **Reina Ambi**. Tras observar la escenita, avanza una pantalla al Norte y prepárate a luchar con **Veran**, encarnada en el cuerpo de **Ambi**. Para acabar con ella, deberás seguir la misma táctica utilizada para liberar a **Nayru**. Es decir, dispara a **Ambi** una Semilla Misteriosa para sacar a **Veran** de su cuerpo, después engancha a **Veran** con el Gancho Largo y le golpeas con la Espada. Tres impactos de Espada serán suficientes para liberar a **Ambi**, aunque ahora queda lo más difícil. Cuando la Reina abandone la habitación, **Veran** mostrará su forma verdadera, la de una espantosa Hada maligna. Por suerte, no es tan fiera como parece. Acabar con ella es tan sencillo como golpearle con la Espada mientras esquivamos sus ataques. Las reproducciones de **Link** que hay en la habitación se mueven al contrario de los movimientos de éste, por lo que corres el riesgo de chocar con ellos y perder energía. Lo mejor es utilizar la Espada contra ellos, ya que cada uno guarda un corazón de energía que, todo sea dicho, vendrán bastante bien. Una vez acabes con la forma actual de **Veran**, llegarán **Nayru** y **Ralph**, y juntos escaparéis. Pero por desgracia, ellos tendrán tiempo para salir, al contrario que **Link**, ya que se verá obligado a combatir por última vez con **Veran**. En este último enfrentamiento, **Veran** puede tomar tres formas. Tortuga, Araña y Abeja. En la primera, esquiva sus ataques y espera a que muestre la cabeza, momento en que debes aprovechar para golpearle con la Espada. Cuando se muestre como Araña, lánzale una Bomba y espera a que le explote. Cuando lo haga, atácale con la Espada. En la forma de Abeja, tan sólo debes limitarte a atacarla con la Espada o con las Semillas en cuanto tengas la más mínima ocasión. Ten un poco de paciencia y acabarás con ella en unos minutos. Entonces será cuando puedas, por fin, relajarte y disfrutar del final... ¿feliz?




Shenmue II

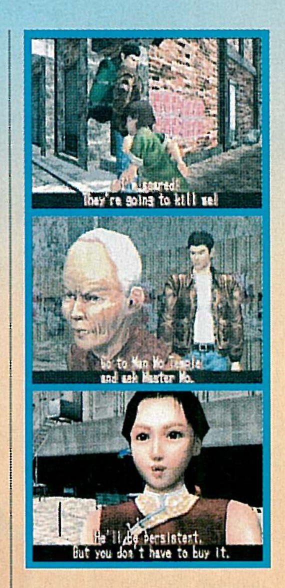
INTRODUCCIÓN

Shenmue II es mucho más complejo que la primera entrega. Aquí, los diferentes escenarios son inmensamente más amplios que los de su antecesor. Para que no os ventiléis el juego muy rápido (es una lástima no disfrutarlo en toda su extensión) os indicaré en la zona en la cual se encuentra la persona que debemos encontrar. Como los *Quick Time* (QT) que se repiten casi todos, aunque hay otros que no, por lo que os diré la combinación de estos últimos. Los demás, los deberéis practicar vosotros. Por cierto, si necesitáis encontrar a una persona o un lugar y no lo halláis, preguntad a los transeúntes, pues seguro que alguno os guía. Tampoco sé cuando iréis a dormir, eso varía en cada partida. Si tenéis que dormir continuad al día siguiente por donde lo dejasteis.



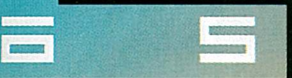
GD 1

Comenzamos con la llegada del barco al puerto de **Hong Kong**. Al bajar las escaleras, sacamos del bolsillo la nota de **Master Chen** que nos dio en el primer *Shenmue*. Caminamos un poco y nos sale una pareja de ancianos que nos piden que les demos algo de dinero a cambio de cantarnos una canción. Tras pagarles, la mujer nos indicará el camino que debemos tomar. Cuando los dejes atrás, saldrá un grupo de pesados que se ofrecen para hacernos de guías, uno de ellos nos hará una foto. Tras salir al paso de todos ellos, una mujer acompañada de una niña nos indicará dónde podemos dormir si no tenemos dinero. Un dato curioso es que la niña nos llama por nuestro nombre. Junto a la entrada del lugar que nos ha indicado hay un puesto de mapas y por 10 $ compraremos uno. También adquiriremos las figuritas que venden en las máquinas de al lado. Compraremos hasta que nos queden sólo 10 $. Después, nos pondremos en camino. Cuando vayamos a pasar cerca del **Pigeon Park**, una loca a lomos de una moto estará a punto de arrollarnos. La muchacha en sí tiene muy buen ver y se presenta como **Joy**. Cuando acabemos de hablar con ella, deberemos seguir nuestro camino, aunque antes de ir a **Queen's Street** tenemos que comprar un nuevo mapa. Después saldrá un niño que, llorando, nos dirá que un grupo de malhechores le persigue. De tal modo que nos ofrecemos a ayudarle y nos robarán la bolsa. Tras acordarnos de que en la bolsa estaba el **Phoenix's Mirror** seguiremos impotentes nuestro camino. Al llegar a la altura de un bar con dos tipejos, le preguntaremos a uno de ellos si han visto a los ladrones. Nos contestarán de muy mala manera y tras negarnos a pagarles una cerveza trartarán de dejar K.O. a **Ryo**. En ese momento, llega **Joy** y nos libra de recibir una buena paliza. Hablamos con **Joy** de lo sucedido y nos dice que **Wong**, el niño que nos robó, está en **Pigeon Park**. Regresamos allí y, cuando pasemos



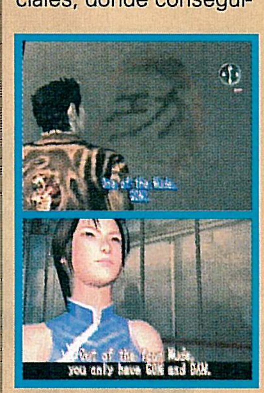
cerca de la fuente, **Wong** hará acto de presencia. Aquí comienza el primer *Quick Time*. La secuencia es Izquierda, Izquierda, Derecha, A, Izquierda, Izquierda, Derecha, A, Derecha, Abajo, A. Ahora debemos llegar hasta el escondrijo de los tipos que nos robaron y se producirá el primer *Free Battle* del juego. Tras derrotarlos, **Wong** nos conducirá hasta nuestra bolsa. Comprobaremos que está todo menos el dinero. A cambio de perdonarle, **Wong** nos dibujará un mapa de cómo llegar hasta la zona de **Wan Chai**. Cuando lleguemos a ella aparecerá de nuevo **Joy** y nos dirá dónde podemos dormir: en **Come Over**. Nos ponemos rumbo hacia este lugar.

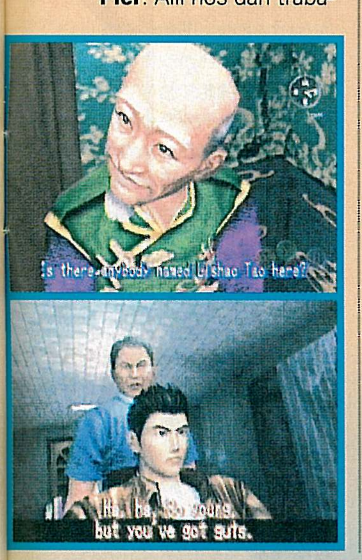




SHENMUE II

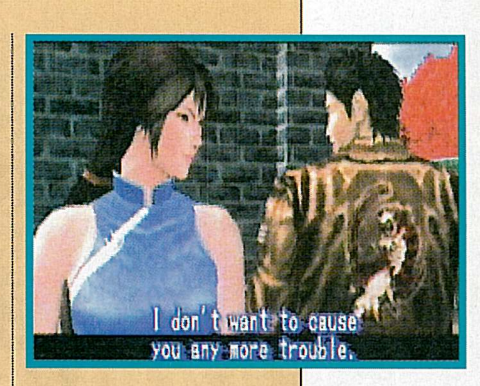
Cuando lleguemos allí aparecerá de nuevo **Joy**. Tras decirle que no tenemos dinero para pagar el sitio, nos dirá que al día siguiente nos espera a las ocho de la mañana para que empecemos atrabajar. Si no es muy tarde podemos preguntar a algún transeúnte el camino hasta la casa de **Lishao Tao**, los apartamentos **Yan Tin**. Algún aldeano nos llevará hasta los apartamentos donde vive. Una vez allí, tendremos una escena con una mujer mayor y cuando finalice podremos ir al apartamento de **Lishao**. Nos encontraremos con la sorpresa de que ya no vive allí, pero nos informarán de que se encuentra en el barrio de **Man Mo**. A continuación, regresamos al hotel a dormir. A la mañana siguiente **Joy** aparecerá para llevarnos a **Fortune's Pier**. Allí nos dan trabajo llevando cajas (siempre que estemos escasos de fondos podemos regresar aquí y pedir trabajo). Al acabar nuestra jornada nos vamos a la zona de **South Carmain**. El dinero que acabamos de ganar nos será muy útil para comprar algún que otro mapa. En la zona de **South Carmain** hay un maestro de *Kung-Fu* practicando junto a un árbol y será quien nos enseñe un nuevo movimiento. Después, nos mandará a la zona de **White Dynasty** y nos dirá que preguntemos acerca de un negocio llamado **Man Mo**. Al llegar allí, entramos a una tienda llamada **Man Mo Antique's Shop**. Luego, nos mandará de una a otra tienda hasta que nos lleven al **Templo Man Mo** que se encuentra en la zona de **Scarlet Hills**. Al llegar allí, debemos entrar al templo. Hay una mujer que dice no conocer al maestro **Lishao Tao**. En ese momento llega un tipo con bigote que nos dice que para ver a **Lishao** debemos de encontrar a los cuatro **Wudes**. Nos sugiere que vayamos a hablar con alguien que sepa de artes marciales, por lo que debemos regresar para hablar con aquel maestro de artes marciales llamado **Jianming**, aquel que practicaba con el árbol. Al llegar allí nos dirá uno de los **Wudes**. El segundo de los **Wudes** lo encontraremos en una escuela de artes marciales en **Green Market**. Para averiguarlo, el maestro **Zhoushang** nos pide encontrar al alumno que salió de los entrenamientos. se encuentra en el centro comercial de la zona **Golden**. Allí veremos a un tipo acostado en el suelo. Nos reta a que seamos capaces de romper una piedra. Tras hacerlo regresaremos a la escuela de artes marciales, donde conseguiremos el segundo **Wude**. Para el tercero, tendremos que ir al barbero que se encuentra en la calle *Three Blades*, en la zona **Lucky Charm**. Durante la conversación nos hará un *Quick Time*, en el cual nos sugieren que pulsemos el botón A. NO PULSÉIS NINGÚN BOTÓN, porque así obtendremos el tercero de los **Wudes**. Regresamos a los apartamentos de **Yan Tin**, en **South Carmain** para hablar con una mujer llamada **Guixiang**. Llegamos a tiempo de salvarla de unos matones y nos dará la clave para el cuarto **Wude**. Después, volveremos al **Templo de Man Mo**. En el interior del templo hay un mozo limpiando. Tras darnos a escoger entre limpiar o no, escogeremos limpiar. Limpiando las paredes aparecerán los símbolos de los cuatro **Wudes**. Cuando los consigamos el maestro aparecerá y nos dirá que **Lishao Tao** en realidad es **Xiuying**. **Xiuying** aparece y nos retará a un duelo. En la batalla no le debemos golpear ya que después de un tiempo, ella dará por finalizada la batalla y nos dará un mapa para que podamos dormir los próximos días en su casa. Nos dirá que la sigamos y nos conducirá hasta su casa.





GD 2

El GD 2 comienza en casa de **Xiuying.** Durante algunas mañanas al levantarnos debemos ayudar a sacar libros de la biblioteca. El trabajo sólo dura hasta las doce del mediodía. Durante la carga de los libros habrá pequeños *Quick Time* de fácil resolución, pero que son al azar. Al acabar la primera jornada ya no hay nada más que hacer ese día, así que lo podemos utilizar para conseguir información o para pasear por la ciudad. Al finalizar el segundo día de trabajo, o el tercero en algunos casos, entramos en la biblioteca. Buscando entre los libros encontraremos uno que nos llamará especialmente la atención. Al intentar cogerlo nos damos cuenta de que el mueble que lo guarda está cerrado con llave. Para conseguir la llave debemos encontrar a **Xiuying**, cosa que no es muy difícil. Ella nos dirá que antes de darnos la llave debemos coger al vuelo una hoja de las que caen del árbol. Cuando lo hagamos, nos pedirá que consigamos tres hojas seguidas. Para cogerlas, sigue la hoja con el *pad* y, cuando se escuche un sonido, pulsa el botón ▸





A. Al superar la prueba **Xiuying** nos dará la llave. Miramos el libro. Del interior del mismo caerá una hoja de papel que nos guardamos en el bolsillo. Para averiguar el significado del dibujo tendremos que ir a casa de la mujer mayor de los apartamentos **Yan Tin**. Ella nos dirá que es una manera de localizar a **Yuanda Zhu**, el autor del libro. Para ubicarlo deberemos poner las tazas de té siguiendo la forma del dibujo en alguna de las teterías que hay en la zona de **Green Market**. Antes de ir allí, tendremos que pasar por casa de **Xiuying** para ver una escena en la cual, ella llora delante de una foto (si esta escena os ha salido antes, ignorad el siguiente paso). Tras dar con la tetería correcta recibiremos una nota que nos cita



en el mismo sitio a las ocho de la tarde. Según la hora que sea así hacemos. Al llegar a las ocho encontraremos un tipo al que secuestrarán nada más empezar a hablar con él. Ahora viene una sucesión de *Quick Time* en los que tendremos que pulsar una media de diez botones por cada uno. La combinación para esquivar la sandía es: Abajo, Abajo, X. La combinación para evitar que **Yuan** nos abra la cabeza con una viga es: Abajo, Derecha, A. Cuando aparezca **Xiuying** se acabarán nuestros problemas, por el momento. Lo siguiente que debemos hacer es localizar a **Ren**, un tipo que nos será de gran utilidad una vez que se una a nosotros. Para dar con él, tendremos que regresar a **Fortune's Pier**. Cerca de donde **Joy** nos dio trabajo hay una escalera que nos conducirá hasta la entrada de un bar. Allí un tipo que juega a los dardos nos dirá dónde encontrar a **Ren**. Vamos al sitio que nos indican, el almacén número 8 ¿No os suena del primer *Shenmue*? Allí haremos un *Free Battle* contra cuatro hombres, a los que dejaremos más abollados que los coches de *Destruction Derby*. Después de darles una soberana paliza los tipejos nos llevarán por fin a la zona de **Beverly Hills**. Allí somos acorralados por una gran cantidad de macarras a los que debemos pegar siempre y cuando podamos ver en pantalla (la iluminación de la pantalla se apagará progresivamente para que finalicemos este combate derrotados).

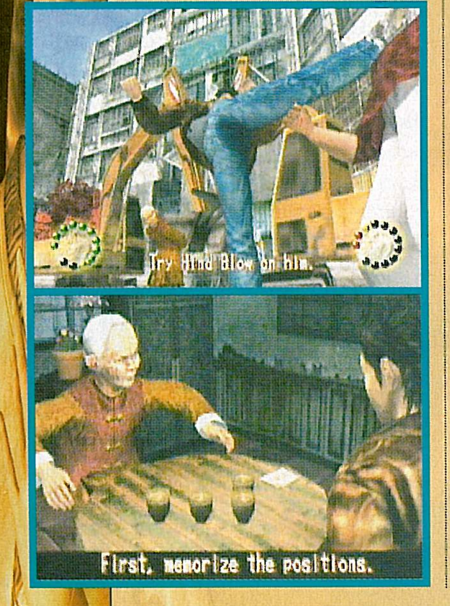
A la mañana siguiente despertaremos en el barco de **Wong**. El chaval (que se ha hecho amigo nuestro) nos entregará un mechero para que podamos entrar y salir libremente de la zona. Cuando nos despidamos de él deberemos girar a la derecha, ya que pronto empezaremos a encontrarnos a tipos de la banda de **Ren**. Seguimos andando por la zona intentando averiguar el paradero de **Ren**. Seguirán apareciendo en nuestro camino algún que otro grupo de macarras. Todos los grupos son fáciles de vencer. Al vencer unos cuantos grupos seremos guiados hasta el escondite de **Ren**. Allí **Cool Z** nos pide 500 $ para que podamos ver a **Ren**. Tras pagarle (si no tenemos el dinero lo mejor es ponerse a trabajar) podremos ver a **Ren**. Su aspecto chulesco nos da mala espina, cosa que demuestra el pequeño QT, en el que tendremos que pul-





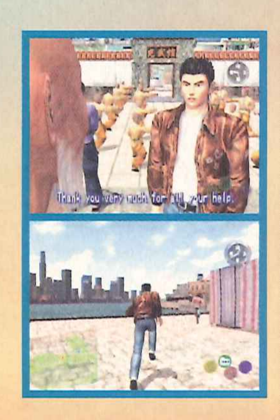
sar Izquierda, Derecha, A. **Ren** nos dará un mapa y nos dice que se reunirá con nosotros cerca de donde **Joy** nos llevó a trabajar el segundo día.

Al reunirnos con él entraremos juntos a un almacén. Allí, **Ren** hace una de las suyas y nos dejará solos ante el peligro. Lucharemos contra dos tipos. Al acabar el combate nos daremos cuenta de que **Ren** no está ni siquiera escondido por allí. Salimos a la calle. **Joy** y **Wong** estarán esperándonos. **Joy** nos informará de que podemos encontrar a **Ren** en **Pigeon Park**. Así que nos pondremos en marcha de inmediato. Al vernos, **Ren** y los demás malhechores saldrán por pies, cada uno por su lado. Nosotros seguimos a uno de ellos (es indiferente a quién sigamos). Cuando le cojamos tendremos un *Free Battle*. Si le ganamos nos llevará hasta el escondite de **Ren**. Al vernos, **Ren** intentará huir. Lo seguimos con un par de *Quick Time* y cuando parezca que **Ren** se ha tirado del edificio habrá un *Quick Time* en el que deberemos apretar los siguientes botones: Arriba, A, Arriba. De tal modo que caeremos con **Ren** a un camión y el espejo **Phoenix** saldrá de nuestro bolsillo. Tras ésto, **Ren** se compromete a ayudarnos y nos dice que al día siguiente saldremos hacia **Kowloon**. Dormimos en el barco de **Wong**. Antes de partir debemos de dar las gracias a todo aquel que nos haya ayudado, empezando por **Wong**. Cuando nos despidamos de **Xiuying** partiremos hacia **Kowloon** y acabará el





65 SHENMUE II



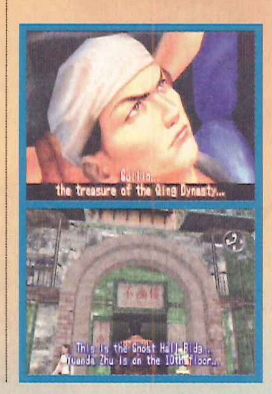
segundo GD.

GD 3

Llegamos a **Kowloon** en autobús. Entramos a **Street Dragon**. Allí nos espera **Cool Z** que nos llevará hasta el escondite de **Ren**. Habrá una pequeña charla tras la cual seguiremos a Ren hasta el edificio **Thousand White**. En la segunda planta encontraremos a una persona que nos dirá el lugar en donde podremos encontrar a **Yuanda Zhu**. Vamos al **Dancing Dragon Bldng**. Preguntando a la gente y a los guardias de las escaleras llegaremos a la habitación en la que se supone que está el señor **Zhu**. Allí encontraremos a un gordo llamado **Don Niu**, quien secuestrará a **Ryo** y **Ren**. Al tercer día tendremos la oportunidad de escapar en un *QT* muy simple: pulsa X, A. Tras ésto tendremos unos *QT* que nos servirán para llegar a la azotea del edificio y permanecer hasta la mañana siguiente. Ya en casa de **Ren** tendremos una charla y después nos pondremos camino hacia **Tea Break Bldng**. No sin antes ajustar las cuentas al tipo de la herboristería por habernos mentido.

Subimos a la novena planta y desde allí nos dirigimos a la habitación número 902. Encendemos el interruptor de la luz y hurgamos en el cubo de la basura en el que encontraremos unas cuantas cintas de *cassette*.

De vuelta a casa de **Ren,** pasaremos toda la noche escuchando cintas y cuando lleguemos a la última (es la única con la cual podremos interactuar) tendremos que poner el contador a 591 y escucharemos un loro y el repicar de campanas de Iglesia. Salimos de casa de **Ren**. Antes de subir por los escalones que conducen a la zona de **White Thousand**, hablaremos con el hombre ciego. Después, iremos a **Moon Child Bldg**. Allí preguntamos por **Yuan** a los vendedores de navajas. Nos enviarán al



edificio de **Three Birds Bldng**. Debemos subir a la azotea de este edificio. Allí un tipo con un traje rojo nos dirá que **Yuan**, alias marimacho, llegará al atardecer. Esperamos hasta que aparezca. Tras las escena debemos seguirla a cierta distancia. Cuidado, no os acerquéis mucho. Tras un rato de seguimiento llegará a su casa. **Ren** y **Ryo** echarán a suertes quién debe entrar. Da igual lo que elijas, siempre perderemos y tendremos que entrar tras un *QT* muy sencillo. Una vez allí rescataremos al tipo que secuestraron en la tetería del GD 2. Aparece el gordísimo de **Don Niu** que, aparte de ser gordo es medio estúpido ya que cae en la trampa de **Ren**. Para encerrarlo debemos hacer un *Quick Time* con **Ren** y otro con **Ryo**.

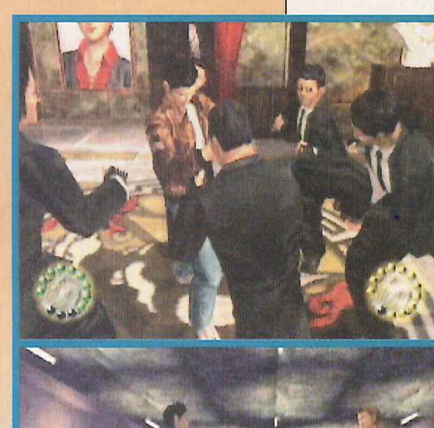
A la mañana siguiente el tipo que rescatamos nos dará una llave especial. Nuestro próximo destino es el **Ghost Hall Bldng**. En la décima planta debe encontrarse **Yuanda Zhu**. Para llegar a la décima planta deberemos subir por las escaleras y hacer varios *QT* para pasar por las tablas de madera. Después, llegaremos a la puerta de **Yuanda Zhu**. En ese momento aparece **Ren**. La habitación de **Zhu** está completamente vacía. Vemos una esta-

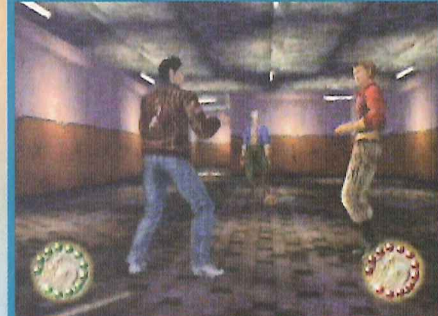




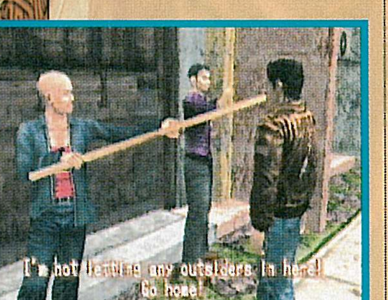


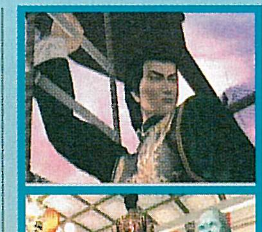
tua en la que deberemos insertar la llave que nos acaba de dar el amigo de **Zhu**. Por la habitación hay 7 llaves más y un mapa de las llaves que se deben insertar. Sólo son cuatro las auténticas. Cuando hallemos las siete que nos faltan se abrirá una puerta tras el **Buda**. (Una está en la puerta del mueble de las estatua, debajo del Kimono de nuestra familia. Otra se encuentra en el jarrón que está frente a la puerta que acabamos de abrir. La siguiente se halla en un jarrón igual pero que está en la pared entre la estatua y el escritorio que hace esquina. En este escritorio se encuentra otra llave. Otra la veremos bajo la caligrafía de la pared, encima del escritorio del centro. En este escritorio se oculta otra llave y la última la hallaremos bajo la figura de la tortuga más grande). Tras insertar las llaves correctas se abrirá el Buda y encontraremos la **Yuanda Zhu**. En ese momento llegan **Yuan** y **Don Niu**. Éste ultimo nos arrojará por la ventana y secuestrará a **Zhu**. Al llegar a tierra lucharemos contra un grupo de malhechores y contra **Niu**. Antes de que éste consiga asesinarnos aparecerá **Xiuying** y lo dejará fuera de combate. Despertaremos en una especie de convento donde aparece **Xiuying** (muy bella por cierto) y una monja. En la escena nos aclararán el motivo por el cual **Xiuying** no quiere que consuma- ▶





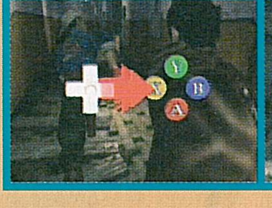
mos nuestra venganza. Cuando salimos de la habitación **Wong** nos espera. Ahora, para rescatar a **Zhu** deberemos entrar en el edificio que hay frente a la entrada de **Dimsum Qr**. Al llegar a la entrada, unos tipos nos impedirán el paso. Debemos rodear el edificio para intentar buscar otra entrada (hay dos más) todas están con dos guardias. Al llegar a la tercera aparecerá **Ren**. A continuación, iremos a Tea Nihao y realizaremos el juego de las tazas. Nos darán una nota. Volvemos a **Moon Child Bldng** y subimos a la habitación 503. Allí un hombre nos dirá que entremos, pero sin encender la luz. Tras aprender el golpe que se nos pide encenderá la luz y veremos que es el tipo ciego que nos dio la pista para encontrar la casa de **Yuan**. Nos dará una foto de un tipo vestido de rojo. Para contactar con el tipo de rojo deberemos luchar contra un hombre con un parche en el ojo, en la zona del **Dragon Garden Small**. Luego tendremos que esquivar a otros tres hombres en **Former Barrack**, cerca del edificio **Thousand White**. Cuando los derrotes, quedaremos con el tipo de rojo cerca de casa . Este hombre nos dará tres fotos de tres luchadores y nos dirá que después de vencerlos volverá a hablar con nosotros. Para luchar contra el primero nos harán falta 500 $. Se encuentra en el **Phoenix Bldg**. Si le vencemos ganaremos 1000 $ que nos servirán para enfrentarnos contra el segundo luchador, que se encuentra en el **Dragon Blue Garden**. Por vencerlo ganaremos otros 2000 $. Con este dinero lucharemos contra una mujer en **Black Skies Bldg**. A priori es la más difícil de los tres, aunque es cierto que estos tres luchadores pelean igual que los niños de la guardería de mi pueblo. Al vencer a la mujer o al tercer luchador en su defecto, ya que se puede alterar el orden de pelea siempre y cuando tengamos dinero, volveremos a quedar con el tipo de rojo.







Ahora lo que nos da es un mapa. Para entrar en el edificio, en el que tienen secuestrado a **Yuanda,** deberemos entrar por el sótano del **White Thousand**. Aparecerá el tipo de rojo al que **Ren** dejará fuera de combate. Seguimos el mapa para dar con la puerta que nos lleva al edificio. La puerta está cerrada pero aparece **Wong** para abrírnosla. También nos dará un mapa. Subimos los escalones hasta la planta 17. por el camino nos encontraremos infinidad de *QT* de un sólo botón. Si fallamos en alguno tendremos un *Free Battle*.

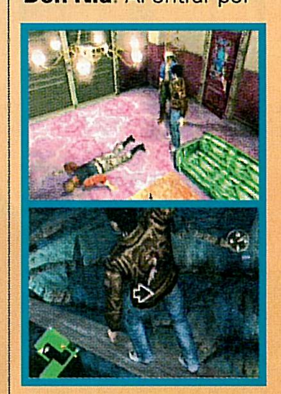




Al llegar a la planta 17 seremos rodeados por gran cantidad de tipos. **Ren** se ofrece para darles un escarmiento mientras nosotros vamos a la planta 18 a por las llaves del ascensor, ya que el señor **Zhu** está en la planta 40. Esta parte del juego es a contrarreloj. Tenemos muy poco tiempo para localizar las llaves y muchas habitaciones en las que mirar. La habitación correcta es aquella que hay en la misma pared de los tres ascensores. Al llegar allí lucharemos contra un atajo de ineptos que pretenden hacernos frente (que fe tienen algunos). Tras darle estopa abrimos la caja metálica de la pared y cogemos todas las llaves. Volvemos juntos a los ascensores y activamos en la caja, junto a los mismos, el ascensor que nos lleva a la planta B1F. Cuando el ascensor abra sus puertas, saldrán de su interior unos tipos vestidos de **Armani**. Al hacerles trizas el smoking se lo pensarán dos veces, antes de meterse otra vez con nosotros.

En la planta B1F activaremos el ascensor que nos lleva a la planta B3F. Allí tendremos que bajar unas escaleras metálicas para acabar con el tipejo que ha secuestrado a nuestra querida **Joy**. Hay que ganar dos rondas, pero ojo, nosotros no podemos perder ninguna. Una buena forma de ganar es a tandas de tres puñetazos. El primer QT que aparece es Izquierda, X. El segundo QT es Izquierda, Izquierda, B. Después tendremos que superar dos QT más. El primero es Izquierda, Derecha, Arriba, A. Y el segundo Abajo, X, Arriba, A.

Tras rescatar a Joy activaremos el ascensor que nos conducirá a la planta 40. Al salir veremos una estatua de **Don Niu**. Al entrar por la puerta encontraremos a más tipos vestidos de **Armani**. Tras derrotarlos, en uno de los combates más difíciles, seremos guiados hasta la azotea. Por el camino a la azotea tendremos un QT: Abajo, Y, B, X, Arriba, X.



Llegamos justo a tiempo de evitar que asesinen a **Zhu**. En el helicóptero veremos a **Lan Di**. Pero antes de atraparlo deberemos ajustar las cuentas con el gordo de **Don Niu**. Al derrotarle tendremos cuatro QT:

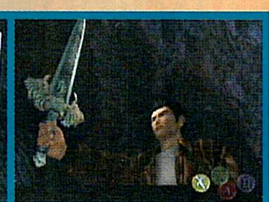
1. Derecha, Y.
2. Izda., Izda., Y.
3. Abajo, Izquierda, Arriba, Y.
4. Derecha, X+Y.

De este modo, rescataremos a **Yuanda Zhu** y **Lan Di** huirá ante nuestra superioridad.









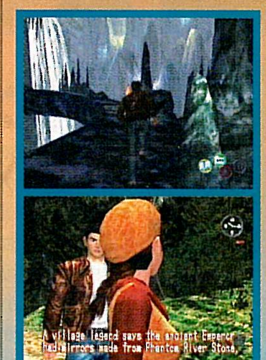
Regresamos a casa de **Ren**. Allí seremos testigos de una escena en la que entrará en acción el espejo **Phoenix**.
A la mañana siguiente partiremos hacia **Hong Kong** para despedirnos de **Xiuying**. Me pregunto qué hubiera sido de nosotros sin su ayuda. Nos regalará un nuevo movimiento. Tras despedirnos de ella y del maestro acabaremos el GD 3.

GD 4

Este GD es muy corto. La mayoría del tiempo seremos sólo testigos de escenas entre **Ryo** y **Shenhua**. **Shenhua** es uno de los personajes claves de esta inmensa saga.
Llegamos en barco a **Langhuishan**, donde deberemos tomar el camino que hay al norte del pueblo para llegar a la aldea de **Guilin**. Por el camino veremos cómo se oscurece el cielo y cómo una cabra baja por el arroyo arrastrada por la corriente. También observaremos cómo **Shenhua** se lanza para rescatarla. Pero la fuerza del arroyo es más fuerte de lo que esperaba. Así que nos lanzamos a su rescate.
A la mañana siguiente despertamos junto a ella y la cabra. Comprobaremos cómo **Shenhua** pertenece al pueblo al que vamos. Como debemos acompañarla hasta su casa y ésta está muy lejos de donde nos encontramos, tendremos que resolver unos cuantos QT en los cuales correremos tras ella. Para pasar la hondonada debemos pulsar A. Para pasar bajo la rama pulsaremos Abajo. Para subir la piedra utilizaremos X. Para saltar las ramas Arriba y para esquivar las piedras de los lados utilizaremos Derecha e Izquierda.

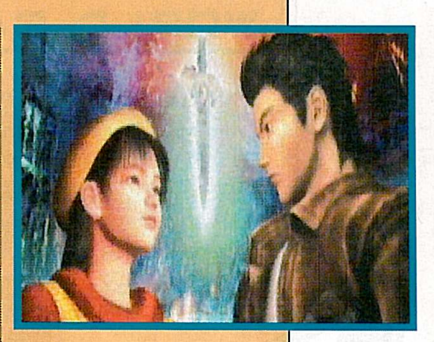


Cuando lleguemos a una cueva, ya de noche, **Shenhua** nos enviará a por ramas para que podamos sobrevivir por la noche en la cueva. Sólo tendremos que traer ramas secas del interior de la cueva tres veces. Después, dormiremos. En la madrugada **Shenhua** se despertará para ver cómo **Ryo** entrena. Horas más tarde será **Ryo** el que se despierte para oír a **Shenhua** cantar una canción de su pueblo, que no es otra que la del tema principal de *Shenmue*.
Al día siguiente se nos presenta muy largo. Llegaremos a un camino sin salida poco antes de llegar al pueblo de **Shenhua**. Daremos media vuelta y llegaremos a la bifurcación que antes dejamos a un lado. Para que no os perdáis os diré que en el próximo cruce deberemos coger el camino de la derecha y el siguiente el camino de la izquierda.
Llegaremos al río. Para cruzarlo tendremos que superar un QT muy corto. Seguimos el camino hasta llegar de nuevo al río. Después de cruzar el río, emprende el camino que más te guste hasta que veas la secuencia de un enorme árbol. Después, llegarás a otro cruce donde debes escoger el camino de la derecha. Las bifurcaciones siguientes que debemos tomar después son:



1. Derecha.
2. Izquierda.
3. Derecha.
4. Derecha.
5. Derecha.

Llegaremos a una de las zonas más bellas de todo el juego, la del paso de la montañas rocosas. Es muy estrecho y si nos acercamos al borde tendremos un QT para evitar caernos. Al llegar al final del camino de rocas (a mí se me hizo eterno la primera vez que lo jugué) tendremos otro QT en el que tendremos que pulsar Arriba, Arriba, A.
Muy poco nos separa de la casa de **Shenhua**. Las dos próximas bifurcaciones son a la derecha.
Llegaremos a casa de **Shenhua** al atardecer. Allí veremos un enorme árbol llamado «Shenmue». Ahora sabemos que es lo que da nombre a esta saga. **Shenhua** nos dirá que ella tiene el nombre del fruto del árbol.
Tras cenar, y cuando tengamos libertad de movimientos, entraremos en la habitación y cogeremos el pergamino que nos muestra los dos espejos: el **Phoenix Mirror** y el **Dragon Mirror**.
Shenhua nos contará que su padre está en una montaña y que él sabe lo que significa el diagrama.
Al llegar allí **Shenhua** dirá que su padre debe estar por los alrededores. Tendremos que andar por la cueva hasta que llegar a una puerta metálica. Cruzaremos la puerta y vemos una nota para **Shenhua** y una espada. Tras insertar la espada, gracias a **Shenhua**, en lo que parece un altar, emergerá una columna del suelo. En esa columna pondremos el espejo y veremos una reproducción gigantesca de los dos espejos...



Tras acabar ***Shenmue II*** podremos ver un vídeo de cómo era el Shenmue de **Sega Saturn** y creedme, era igual de bueno. Lástima que no disfrutásemos antes de esta saga. Así finaliza la segunda entrega de ***Shenmue*** , la mejor saga de la historia del videojuego. Todos esperamos con impaciencia la continuación de las aventuras de **Ryo** en pos del asesino de su padre, sea en la consola que sea, ya que parece que este será el último capítulo para DC.
Guía dedicada a María del Carmen Osuna Cárdenas. ▮
©Manuel Almedina López.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Efectos variados
Entra en la opción de códigos e introduce los siguientes: EVOPOWER para aumentar la potencia del coche; HELIUMAID para cambiar las voces; THATSSTUPID si quieres que los coches aparezcan sin carrocería; FLOATYLIGHT si quieres que los vehículos vuelen en las repeticiones; DOWNBELOW para un nuevo tipo de cámara; ONTHECEILING para una cámara al revés; WIBBLYWOBBLY para efectos gráficos acuáticos.









El juego de Sony cuenta con un buen conjunto de trucos que te permitirán experimentar nuevas sensaciones y multitud de efectos gráficos de lo más sorprendente.

MAX PAYNE

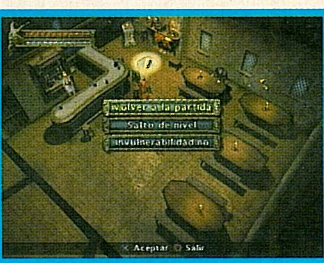
Selección de nivel y todas las armas
Si quieres elegir fase, una vez que hayas completado la primera y hayas guardado tu progreso, entra en el menú principal y presiona Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Círculo. En cambio, si deseas tener en tu poder todas las armas y la munición al máximo, presiona *Start* para pausar el juego y pulsa L1, L2, R1, R2, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo. No habrá enemigo difícil.

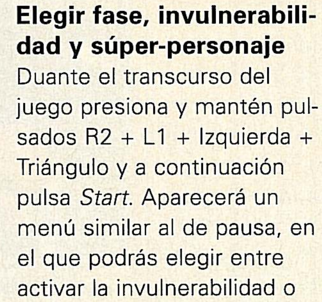




BALDUR'S GATE







Elegir fase, invulnerabilidad y súper-personaje
Duante el transcurso del juego presiona y mantén pulsados R2 + L1 + Izquierda + Triángulo y a continuación pulsa *Start*. Aparecerá un menú similar al de pausa, en el que podrás elegir entre activar la invulnerabilidad o elegir el nivel al que quieras teletransportarte. Si mantienes pulsados R2 + L1 + Izquierda + Triángulo y luego presionas R3 (*stick* analógico derecho) obtendrás un personaje de nivel 20 con todos los hechizos disponibles, aunque no aumentará más de nivel a medida que avances.

SUPERTRUCOS

WIPEOUT FUSION

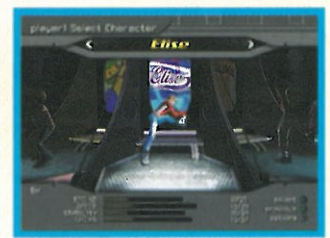
Nuevas naves y todos los modos de juego
En el menú principal selecciona la opción de Extras. Después, la opción Trucos «Cheats» e introduce la siguiente combinación mediante arriba y abajo: X, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo. Los modos *Zone* y Contrarreloj estarán disponibles. En el mismo lugar que antes y del mismo modo prueba la siguiente secuencia: Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, X. Ahora, las naves se verán convertidas en ovejas y demás.





SSX TRICKY





Corredor oculto y nueva tabla para Elise
En la pantalla de Título mantén presionado L1 y R1 y pulsa X, X, Derecha, X, X, Abajo, X, X, Izquierda, X, X, Arriba. Suelta L1 y R1. Un sonido confirmará que el truco funciona. Ahora, elige a cualquier corredor y el circuito que desees. Si lo que quieres es una tabla especial en la pantalla de Título mantén presionados L1 y R1 y pulsa X, X, Derecha, Círculo, Círculo, Abajo, Triángulo, Triángulo, Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Arriba. Suelta L1 y R1, y elige a **Elise**.

DAVE MIRRA BMX 2

Código Maestro y todas las bicicletas
Para desbloquear la mayoría de modos y opciones secretas del juego de bicicletas, presiona esta combinación de botones en el menú principal: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Cuadrado. En cambio si deseas acceder a todas las monturas, presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, Cuadrado en el menú principal. Aparecerán personajes tan extraños y originales como un *Amysh*, además de corredores profesionales de sobra conocidos por los aficionados a esta especie de deporte extremo.







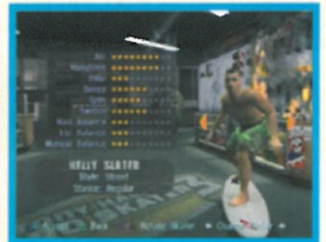
TONY HAWK 3

Código Maestro y todos los patinadores
Entra en el menú de opciones y selecciona los trucos. Introduce BACKDOOR para desbloquear todas las opciones. Un sonido te confirmará que el código ha sido aceptado. Para poner a todos los participantes a tu disposición introduce YOHOMIES. Ve a la pantalla de selección y comprobarás que el número de patinadores ha aumentado considerablemente, con incorporaciones tan jugosas como la de **Lobezno**.















GAME BOY ADVANCE XBOX GAME BOY COLOR

supertrucos

MATT HOFFMAN'S PRO BMX

Movimientos especiales infinitos
Para gozar de trucos especiales infinitos durante el juego haz pausa y mantén pulsado L1 y presiona Izquierda, Abajo, Triángulo, Círculo, Arriba, Izquierda, Triángulo, Cuadrado.







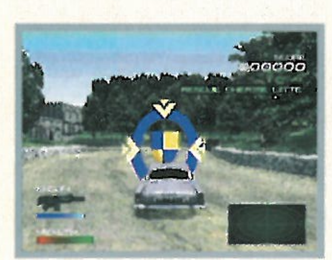
SYPHON FILTER 3





Nivel de dificultad extra
Si el juego se te hace demasiado sencillo puedes probar el siguiente truco, que hará aparecer en el menú un nuevo nivel de dificultad sólo apto para los jugadores más experimentados. En el menú principal del juego ilumina la opción «New Game». Acto seguido, mantén presionados Cuadrado + Círculo + L1 + R2 + Select + Arriba + X. Todo un reto.

007 RACING









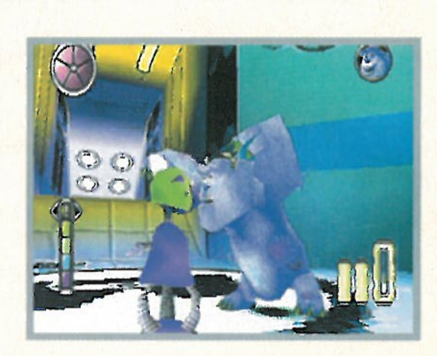
Código maestro y todos los trucos
Consigue una puntuación lo suficientemente alta, en un nivel que te permita introducir tu nombre. Cuando lo consigas, utiliza como clave MMMQRRQ. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado. Ahora tendrás acceso a todos los trucos del juego.





MONSTRUOS S.A.

99 vidas y salud infinita
Si quieres tener una ingente cantidad de vidas en este juego de **Disney,** mantén pulsados L1 + R1, luego presiona Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo durante el juego. Para gozar de salud ilimitada debes mantener presionados L1 + R1, luego pulsar Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, Triángulo mientras estás jugando. Con estas ventajas no habrá nadie que se resista a tus sustos.



SUPERTRUCOS

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

Passwords para todos los niveles
Introduce las siguientes claves en la opción *passwords* para acceder a los diferentes niveles del juego basado en la última película de Disney:

2	BMQDNPJS
3	BRZSGZDY
4	BVMJFYLG
5	B7JHPMHC
6	C6XQLUNF
Final	COCNQQIY







BATMAN VENGEANCE





Passwords
10 . . . . .VICTOR
11 . . . . .ALFRED
12 .CATWOMAN
13 . . . . . .JAMES
14 . . . . . .DRAKE
15 . . . . .HARVEY
16 . . . . .SELINA
17 . . .BATRANG
18 . . . . . .BRUCE
19 . . . .QUINZEL
20 . . . . . . .JACK
21 . . . .EDWARD



*El juego de **Ubi Soft** no tendrá secretos para ti si utilizas estos passwords para acceder a las últimas fases del juego.*

DOOM





Modo Dios y selección de nivel
Pulsa *Start* para pausar el juego, luego presiona y mantén pulsado L + R y pulsa A, A, B, A, A, A, A, A si quieres el modo Dios. Para pasar de nivel pausa el juego, mantén L + R y pulsa A, B, A, A, B, B, B, A.







*¿Un **Doom** en una portátil? Parecía imposible, pero la potencia de la nueva de **Nintendo** lo ha hecho posible.*

MONSTRUOS S.A.





Passwords para los niveles
Si quieres visitar todas las fases del juego sólo tienes que introducir estas claves:

2	YMB2VN
3	LRB13G
4	4RB97C
5	7QCZB9






GAME BOY ADVANCE XBOX GAME BOY COLOR

TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Devil May Cry
Aventura ■ Capcom

02> Silent Hill 2
Aventura ■ Konami

03> Jak & Daxter
Plataformas ■ Sony C.E.

04> Grand Theft Auto 3
Conducción ■ Rockstar

05> Pro Evolution Soccer
Konami ■ Deportivo

06> 007: Agente en Fuego Cruzado
Shoot'em-up ■ EA Games

07> World Rally Championship
Conducción ■ Sony C.E.

08> Max Payne
Shoot'em-up ■ Proein

09> Baldur's Gate Dark Alliance
Action RPG ■ Virgin

10> Burnout
Conducción ■ Acclaim

PSONE

01> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

02> Driver 2
Conducción ■ Reflections

03> Syphon Filter 3
Acción ■ Sony C.E.

04> Castlevania Chronicles
Aventura ■ Konami

05> Monstruos S.A.
Plataformas ■ Sony C.E.

06> Harry Potter y la Piedra Filosofal
Aventura ■ EA Games

07> Breath of Fire IV
RPG ■ Capcom

08> Gran Turismo 2
Conducción ■ Sony C.E.

09> Final Fantasy VIII
RPG ■ Squaresoft

10> FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

DREAMCAST

01> Shenmue II
F.R.E.E. ■ Sega

02> Virtua Tennis 2
Deportivo ■ Sega Sports

03> Headhunter
Aventura ■ Sega

04> Resident Evil Code: Veronica
Survival Horror ■ Capcom

05> Sonic Adventure 2
Plataformas ■ Sega

GAME BOY ADVANCE

01> Mario Kart Super Circuit
Conducción ■ Nintendo

02> Wario Land 4
Plataformas ■ Nintendo

03> Harry Potter y la Piedra Filosofal
Aventura ■ EA Games

04> Advance Wars
Estrategia ■ Nintendo

05> Street Fighter II Turbo Revival
Beat'em-up ■ Capcom

GAME BOY COLOR

01> TLO Zelda. Oracle of Seasons
RPG ■ Nintendo

02> TLO Zelda. Oracle of Ages
RPG ■ Nintendo

03> Pokémon Cristal
RPG ■ Nintendo

04> Harry Potter y la Piedra Filosofal
RPG ■ EA Games

05> Monstruos S.A.
Arcade ■ Proein

NINTENDO 64

01> Paper Mario
RPG ■ Nintendo

02> Banjo Tooie
Plataformas ■ Rare

03> Mario Party 3
Tablero ■ Nintendo/Hudson

04> Legend of Zelda: MM
Action RPG ■ Nintendo

05> Pokémon Stadium 2
Estrategia ■ Nintendo

JAPÓN

01> Virtua Fighter IV
Beat'em-up ■ Sega PS2

02> W.S. Winning Eleven V F.Edition
Deportivo ■ Konami PS2

03> Luigi's Mansion
Aventura ■ Nintendo GameCube

04> Tekken Advance
Beat'em-up ■ Namco GBA

05> Smash Bros DX
Beat'em-up ■ Nintendo Game Cube


SuperReserva X-Box en Centro MAIL
CENTRO MAIL
XBOX
PVP 479 euros
¡¡Reserva ya tu X-Box en Centro MAIL antes del 16 de marzo y llévate nuestro TALONARIO EXCLUSIVO!!
Valorado en más de 100 €
Talonario X-BOX
DES CUE NTO
€uros
REGALO DE LANZAMIENTO
SUPERDESCUENTOS EN JUEGOS Y ACCESORIOS
ALQUILERES GRATIS
MEGASORTEO: "TU COMPRA GRATIS"
Y MUCHO MÁS...
¡Tenemos todos los juegos y accesorios!
Para más información consulta en tu Centro MAIL más cercano, llama al teléfono 902 17 18 19 o visita www.centromail.es
Consulta nuestras fórmulas especiales de financiación.

Expertos en informática



FIFA FOOTBALL 2002 — 7.486 / 44,99 €



PLAYSTATION PS ONE + HARRY POTTER — 23.792 / 142,99 €

PS one™



PLAYSTATION PS ONE — 19.964 / 119,99 €



FINAL FANTASY IX — 4.990 / 29,99 €



CARRY MATE — 4.490 / 26,99 €

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE — 4.158 / 24,99 €



MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb. — 2.993 / 17,99 €



MEMORY CARD SONY PS ONE — 1.995 / 11,99 €



TARJ. MEMORIA Centro MAIL 4 Mb. GRIS — 3.326 / 19,99 €

VOL. FERRARI CHALLENGE RACING WHEEL — 4.990 / 29,99 €



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGTHMARE — 6.654 / 39,99 €

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO — 4.990 / 29,99 €



CASTLEVANIA CHRONICLES — 6.654 / 39,99 €

CRASH BASH — 3.825 / 22,99 €



CHASE THE EXPRESS — 3.825 / 22,99 €

COLIN McRAE RALLY 2 — 4.490 / 26,99 €



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 7.486 / 44,99 €



COOL BOARDERS 4 — 3.825 / 22,99 €

DESTRUCTION DERBY RAW — 3.825 / 22,99 €

DIGIMON WORLD — 8.318 / 49,99 €



EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS — 3.825 / 22,99 €

ISS PRO EVOLUTION 2 — 6.654 / 39,99 €



MANAGER DE LIGA 2002 — 6.321 / 37,99 €



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND — 3.825 / 22,99 €

METAL GEAR SOLID BAND — 2.494 / 14,99 €



MOUNSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 4.657 / 27,99 €

NBA LIVE 2002 — 7.486 / 44,99 €



ONE PIECE MANSION — 4.990 / 29,99 €



PARASITE EVE II — 4.990 / 29,99 €





SYPHON FILTER 3 — 6.321 / 37,99 €



SILENT HILL — 3.326 / 19,99 €



SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO — 6.321 / 37,99 €



SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN — 3.825 / 22,99 €



TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — 7.486 / 44,99 €



VAGRANT STORY — 4.990 / 29,99 €



WINNIE THE POOH — 3.825 / 22,99 €



HEADHUNTER — 6.654 / 39,99 €



CONSOLA DREAMCAST — 19.964 / 119,99 €



CONTROLLER — 4.657 / 27,99 €



KEYBOARD (TECLADO) — 4.657 / 27,99 €



VIBRATION PACK — 3.825 / 22,99 €



VISUAL MEMORY — 4.490 / 26,99 €



90 MINUTOS — 6.654 / 39,99 €

CRAZY TAXI 2 — 6.654 / 39,99 €



DINO CRISIS — 3.825 / 22,99 €

EVIL TWIN — 6.654 / 39,99 €



FLOIGAN BROS — 6.654 / 39,99 €

METROPOLIS STREET RACER — 4.990 / 29,99 €



SHENMUE II — 6.654 / 39,99 €



RESIDENT EVIL 3 — 3.825 / 22,99 €

SEGA RALLY 2 — 3.825 / 22,99 €

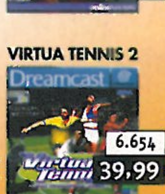


SHENMUE — 6.654 / 39,99 €

SONIC ADVENTURE — 3.825 / 22,99 €



SONIC ADVENTURE 2 — 6.654 / 39,99 €



VIRTUA TENNIS 2 — 6.654 / 39,99 €

PS One

Dreamcast

Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 28 de febrero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.



Expertos en videojuegos

De agotarse algún producto de este pack, será sustituido por otro de igual o superior valor.



PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL
54.906
329,99 €



PLAYSTATION 2
49.914
299,99 €

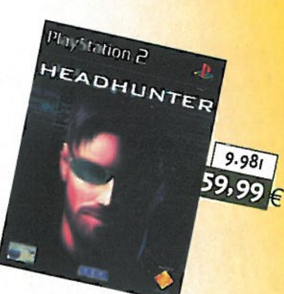


10.813
64,99 €

COMPRA METAL GEAR SOLID 2 Y LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO



10.481
62,99 €



9.981
59,99 €

007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO

10.481
62,99 €

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

9.482
56,99 €

BURNOUT

9.482
56,99 €

CRASH BANDICOT: LA VENGANZA DE CORTEX

9.482
56,99 €

DROPSHIP

9.981
59,99 €

FIFA FOOTBALL 2002

10.481
62,99 €



9.981
59,99 €

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

9.482
56,99 €

HALF LIFE

9.981
59,99 €

HERDY GERDY

9.981
59,99 €

JACK AND DAXTER

9.482
56,99 €

LOTUS CHALLENGE

9.482
56,99 €

MAX PAYNE

10.481
62,99 €



9.981
59,99 €

MONSTRUOS, S.A. ISLA DE LOS SUSTOS

9.981
59,99 €

PRO EVOLUTION SOCCER

9.981
59,99 €

SILENT HILL 2 DIGIPACK

10.481
62,99 €

SOUL REAVER 2

9.482
56,99 €

SSX TRICKY

10.490
62,99 €

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

9.490
56,99 €



cons.
cons. €



CRAZY TAXI

6.654
39,99 €

DEAD OR ALIVE 2

6.654
39,99 €

DYNASTY WARRIORS 2

5.822
34,99 €



9.981
59,99 €

EL PAJARO LOCO

4.990
29,99 €

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

4.990
29,99 €

FIFA 2001

4.990
29,99 €

MOTO GP

6.654
39,99 €

SILPHEED

5.822
34,99 €

TEKKEN TAG TOURNAMENT

6.654
39,99 €

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 28 de febrero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

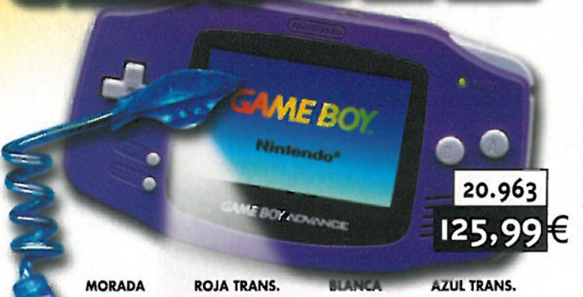
IMPUESTOS INCLUIDOS

PlayStation 2

CENTRO MAIL

Expertos en informática

GAME BOY ADVANCE



MORADA · ROJA TRANS. · BLANCA · AZUL TRANS.

20.963 · 125,99 €

COMPRA YA
TU GAME BOY ADVANCE
Y LLÉVATE DE REGALO
UNA EXCLUSIVA LÁMPARA



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 8.318 · 49,99 €



INTERNATIONAL SUPESTAR SOCCER — 8.983 · 53,99 €



SPYRO: SEASON OF ICE — 8.318 · 49,99 €



WARIOLAND 4 — 6.987 · 41,99 €

- ADAPTADOR CORRIENTE NINTENDO — 3.825 · 22,99 €
- BATERÍA REC. + ADAP. CORRIENTE THRUSTMASTER — 1.662 · 9,99 €
- BOLSA SAFARI ADVANCE GO — 1.995 · 11,99 €
- GAME LINK CABLE — 2.161 · 12,99 €
- LIGHT CRADLE LOGIC 3 — 2.993 · 17,99 €
- PACK 5 ACCESORY THRUSTMASTER — 3.825 · 22,99 €
- ADVANCE WARS — 7.486 · 44,99 €
- ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO — 9.482 · 56,99 €
- CASTLEVANIA: CIRLCE OF THE MOON — 8.318 · 49,99 €















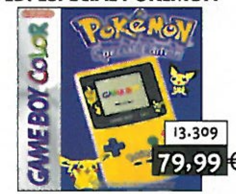


- CHUCHU ROCKET! — 8.983 · 53,99 €
- DOOM — 9.482 · 56,99 €
- FINAL FIGHT — 8.318 · 49,99 €
- FROGGER'S ADV. TEMPLE OF THE FROG — 8.983 · 53,99 €
- F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY — 6.987 · 41,99 €
- GRADIUS ADVANCE — 8.983 · 53,99 €
- INSPECTOR GADGET — 8.318 · 49,99 €
- KAO THE KANGAROO — 8.318 · 49,99 €
- LADY SIA — 8.983 · 53,99 €
- LUCKY LUKE WANTED! — 8.983 · 53,99 €
- MARIO KART SUPER CIRCUIT — 6.987 · 41,99 €
- MEGAMAN: BATTLE NETWORK — 8.318 · 49,99 €
- NAMCO MUSEUM — 8.983 · 53,99 €
- NO RULES GET PATH — 8.983 · 53,99 €
- PACMAN — 8.983 · 53,99 €
- PATO DONALD ADVANCE — 8.318 · 49,99 €
- PHALANX — 9.482 · 56,99 €
- RAYMAN ADVANCE — 8.318 · 49,99 €
- SPIDER-MAN MISTERIO'S MENACE — 9.482 · 56,99 €
- SUPER BUST-A-MOVE — 8.318 · 49,99 €
- SUPER MARIO ADVANCE — 6.987 · 41,99 €
- SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL — 8.318 · 49,99 €
- TOTAL SOCCER 2002 — 8.318 · 49,99 €
- X GAMES SKATEBOARDING — 8.983 · 53,99 €

GB Advance



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 6.321 · 37,99 €



GAME BOY COLOR ED. ESPECIAL POKEMON — 13.309 · 79,99 €

















- GAME BOY COLOR — 13.309 · 79,99 €
- ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO — 6.321 · 37,99 €
- BLANCA NIEVES Y LOS SIETE ENANITOS — 6.321 · 37,99 €
- POKÉMON CRISTAL — 6.654 · 39,99 €
- POKÉMON ORO — 6.654 · 39,99 €
- POKÉMON PLATA — 6.654 · 39,99 €
- RESIDENT EVIL GAIDEN — 6.321 · 37,99 €
- SHREK — 6.321 · 37,99 €
- THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF AGES — 5.822 · 34,99 €
- THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS — 5.822 · 34,99 €
- TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD — 5.822 · 34,99 €
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — 5.822 · 34,99 €

GB Color



POKÉMON STADIUM 2 — 11.312 · 67,99 €



N 64 NEW MARIO PAK — 18.800 · 112,99 €

BANJOO-TOOIE — 11.978 · 71,99 €



EXCITEBIKE 64 — 9.482 · 56,99 €



PERFECT DARK — 8.817 · 52,99 €



POKÉMON SNAP — 4.990 · 29,99 €

N 64

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 28 de febrero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.





Informática y videojuegos

Nuestras tiendas

- **A CORUÑA** — C/ Donantes de Sangre, 1 — Tel: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** — C/ Rodríguez Carracido, 13 — Tel: 981 599 288
- **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** — C/ Adriano VI, 4 — Tel: 945 134 149
- **ALICANTE** — C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía S/N — Tel: 965 246 951
- **ALICANTE** — C/ Padre Mariana, 24 — Tel: 965 143 998
- **ALICANTE Benidorm** — Av. de los Limones, 2, Ed. Fuster Júpiter — Tel: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** — C/ Cristóbal Sanz, 29 — Tel: 965 467 959
- **ALMERIA** — Av. de la Estación, 14 — Tel: 950 260 643
- **BALEARES Palma** — C.C. Porto Pi Centro, Av. I. Gabriel Roca, 54 — Tel: 971 405 573
- **BALEARES Ibiza** — C/ Vía Púnica, 5 — Tel: 971 399 101
- **BARCELONA** (Glories) — C.C. Barcelona-Glories, Av. Diagonal, 280 — Tel: 934 860 064
- **BARCELONA** — C.C. La Maquinista, Local B-31, C/ Ciudad Asunción S/N — Tel: 933 608 174
- **BARCELONA** (Plaça Catalunya) — C/ Pau Claris, 97 — Tel: 934 126 310
- **BARCELONA** (Plaça Sants) — C/ Sants, 17 — Tel: 932 966 923
- **BARCELONA** — C.C. Diagonal Mar, Av. Diagonal Mar, 3 — Tel: 933 560 880
- **BARCELONA Badalona** — C/ Soledat, 12 — Tel: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** — C.C. Montigalà, C/ Olof Palme, S/N — Tel: 934 656 876
- **BARCELONA Barberà Vallés** — C.C. Baricentro, Local 37, Autopista A-18, Salida 2 — Tel: 937 192 097
- **BARCELONA Manresa** — C/ Alcalde Armengou, 18 — Tel: 938 730 838
- **BARCELONA Mataró** — C/ San Cristofor, 13 — Tel: 937 960 716
- **BARCELONA Mataró** — C.C. Mataró Park, C/ Estrasburg, 5 — Tel: 937 586 781
- **BURGOS** — C.C. La Plata, Local 7, Av. Castilla y León — Tel: 947 222 717
- **CÁCERES** — Av. Virgen de Guadalupe, 18 — Tel: 927 626 365
- **CÁDIZ Jerez** — C/ Marimanta, 10 — Tel: 956 337 962
- **CASTELLÓN** — Av. Rey Don Jaime, 43 — Tel: 964 340 053
- **CÓRDOBA** — C.C. Zoco Córdoba, L. 15-A, Av. J. M. Martorell, s/n — Tel: 957 468 076
- **GIRONA** — C/ Emili Grahit, 65 — Tel: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** — C/ Moreria, 10 — Tel: 972 675 256
- **GRANADA** — C/ Recogidas, 39 — Tel: 958 266 954
- **GRANADA Motril** — C/ Nueva, 44, Edif. Radiovisión — Tel: 958 600 434
- **GUIPÚZCOA S. Sebastián** — Av. Isabel II, 23 — Tel: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** — C/ Luis Mariano, 7 — Tel: 943 635 293
- **HUELVA** — C/ Tres de Agosto, 4 — Tel: 959 253 630
- **JAÉN** — Pasaje Maza, 7 — Tel: 953 258 210
- **LA RIOJA Logroño** — Av. Doctor Múgica, 6 — Tel: 941 207 833
- **LAS PALMAS** — C.C. La Ballena, Local 1.5.2, Ctra. General Norte, 112 — Tel: 928 418 218
- **LAS PALMAS** — Pº de Chil, 309 — Tel: 928 265 040
- **LAS PALMAS Arrecife** — C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 — Tel: 928 817 701
- **LAS PALMAS Vecindario** — C.C. Atlántico, Local 29, Autovía GC-1, Salida 28
- **LEÓN** — Av. República Argentina, 25 — Tel: 987 219 084
- **LEÓN Ponferrada** — C/ Doctor Flemming, 13 — Tel: 987 429 430
- **MADRID** (Callao) — C/ Preciados, 34 — Tel: 917 011 480
- **MADRID** (Atocha) — Pº Sta. María de la Cabeza, 1 — Tel: 915 278 225
- **MADRID** (Bº del Pilar) — C.C. La Vaguada, Local T-038, Av. Monforte de Lemos, S/N — Tel: 913 782 222
- **MADRID** (San Blas) — C.C. Las Rosas, Local 13, Av. Guadalajara, S/N — Tel: 917 758 882
- **MADRID Alcalá de H.** — C/ Mayor, 58 — Tel: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** — C/ Ramón Fdez. Guisasola, 26 — Tel: 916 520 387
- **MADRID Getafe** — C/ Madrid, 27 Posterior — Tel: 916 813 538
- **MADRID Las Rozas** — C.C. Burgocentro II, Local 25, Av. Comunidad de Madrid, 37 — Tel: 916 374 703
- **MADRID Móstoles** — Av. Portugal, 8 — Tel: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** — Ctra. de Húmera, 87, Portal 11, Local 5 — Tel: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** — C.C. Parque Corredor, Local 53, Ctra. Torrejón-Ajalvir, Km 5 — Tel: 916 562 411
- **MADRID Villalba** — C.C. Planetocio, L. 58-59, Av. Juan Carlos I, 46 — Tel: 918 492 379
- **MÁLAGA** — C/ Almansa, 14 — Tel: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** — Av. Jesús Santos Rein, 4, Edif. Ofisol — Tel: 952 463 800
- **MURCIA** — C/ Pasos de Santiago S/N, Edif. Condestable — Tel: 968 294 704
- **NAVARRA Pamplona** — C/ Pintor Asarta, 7 — Tel: 948 271 806
- **PONTEVEDRA** — C.C. Vialia, Local 6, Estación de Renfe, 36002 Pontevedra
- **PONTEVEDRA Vigo** — C/ Elduayen, 8 — Tel: 986 432 682
- **SALAMANCA** — C/ Toro, 84 — Tel: 923 261 681
- **STA. CRUZ TENERIFE** — C/ Ramón y Cajal, 62 — Tel: 922 293 083
- **SEVILLA** — C.C. Los Arcos, Local B 4, Av. Andalucía, S/N — Tel: 954 675 223
- **SEVILLA** — C.C. Pza. de Armas, Local C-38, Pza. Legión, S/N — Tel: 954 915 604
- **TARRAGONA** — Av. Catalunya, 8 — Tel: 977 252 945
- **TOLEDO** — C.C. Zoco Europa, Local 20, C/ Viena, 2 — Tel: 925 285 035
- **VALENCIA** — C/ Pintor Benedito, 5 — Tel: 963 804 237
- **VALENCIA** — C.C. El Saler, Local 32 A, C/ El Saler, 16 — Tel: 963 339 619
- **VALENCIA Torrent** — C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 — Tel./Fax: 961 566 665
- **VALLADOLID** — C.C. Avenida, Pº Zorrilla 54-56 — Tel: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** — Pza. Arriquibar, 4 — Tel: 944 103 473
- **ZARAGOZA** — C/ Antonio Sangenís, 6 — Tel: 976 536 156
- **ZARAGOZA** — C/ Cádiz, 14 — Tel: 976 218 271











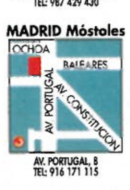






















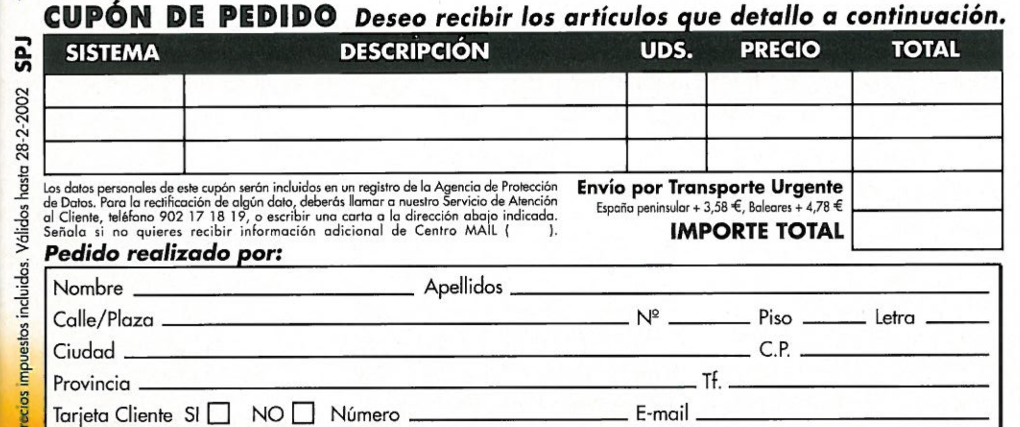












CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ — Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 28-2-2002

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 3,58 €, Baleares + 4,78 €

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______



¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

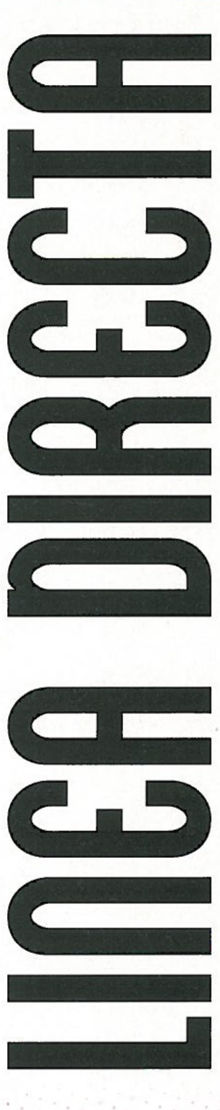
Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 3,58 € Baleares + 4,78 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 60€ **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID



CARTA DEL MES

Metal Gear Solid 2. Ultimamente se ha levantado bastante revuelo por la noticia sobre la no inclusion de las voces en castellano en el juego *Metal Gear 2*. Cierto es que costara escuchar a Snake sin la voz de **Alfonso Valles**. Konami siempre ha dicho que *MGS* es su titulo mas importante, aunque sera en EE.UU. y Japón, porque aqui, seguimos siendo la tercera division en esto de los videojuegos. Al igual que hay peliculas españolas financiadas por el gobierno (el anagrama de TVE aparece en muchas de ellas), ya va siendo hora de que la Real Academia de la Lengua tome cartas en el asunto.

Si los videojuegos, al igual que los comics o un buen libro, son una primera toma de contacto con la lectura para la juventud o los niños, deberia darsele la importancia que se merece.

Victor Sánchez (via e-mail)



¿Capcom Vs DBZ?

Cristian (via e-mail)

*Hola **Doc**, te agradecería que me contestases a unas preguntillas:*

- *¿Sabes algo de los rumores que hablan de **PS3** para el 2004?*
- *Estoy flipando con **Capcom Vs SNK 2**; ¿sabes si habrá algún juego más en 2D, aparte de Guilty Gear X?*

- ***Por ahora, desde Sony han dicho que están trabajando en su desarrollo y que, teniendo en cuenta como estará el mercado dentro de un año, con Game Cube y Xbox en la calle, se han planteado en acelerar la aparición de PS3. Aún así, no hay nada confirmado.***
- ***Capcom ha confirmado que tardará un tiempo en crear un nuevo beat'em-up, aunque se rumorea que su próxima entrega "«Vs» (X-Men, Marvel, etc.), tendrá como protagonistas a los personajes de Dragon Ball. La segunda entrega de Guilty Gear X, llamada GGXX, ya está en los recreativos nipones.***

La portátil GP-32

Pocket Man (via e-mail)

*Hola **Doc**. Me encantan las portátiles y me gustaría que me resolvieras estas dudas:*

- *Hace tiempo leí por ahí que saldría una nueva portátil llamada **GP-32** ¿qué ha sido de ella?*
- *Después de **Final Fight One, SSF2 Turbo Revival** y **Breath Of Fire**, ¿cuáles serán los siguientes «remakes» de **Capcom**?*
- *¿Es verdad que **Konami** ha lanzado una colección de clásicos de recreativas en **Japón**?*

- ***La compañía coreana Game Park es la creadora de la portátil GP-32. La máquina posee un procesador de 32 bits más potente aún que el de GBA, una pantalla con mayor resolución, es capaz de reproducir MP3 y el formato de sus juegos es el CompactFlash, algo que favorecerá a los programadores «amateur» y los creadores de emuladores. En Japón, actualmente se vende en calidad de importación. Todavía no se sabe a ciencia cierta si saldrá de Corea.***
- ***Capcom está preparando para una salida inminente Street Fighter Alpha 3 para GBA y la segunda entrega de Final Fight. La segunda parte de Breath Of Fire está a la venta en Japón desde hace casi un par de meses y el nuevo Rockman, que en breve aparecerá en las tiendas niponas, se parecerá más al clásico Megaman X.***
- ***Sí, en Japón y en EE.UU. está a punto de aparecer. Se llamará Konami Collector's Se-***

Little Wizard (GP32)

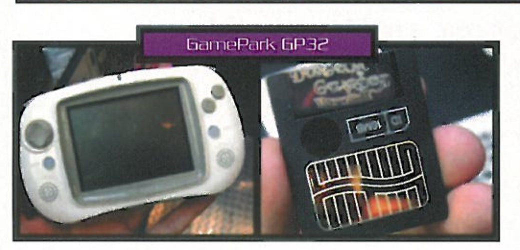


Dungeon & Guarder (GP32)



*Estas imágenes demuestran la potencia gráfica que la portátil de **GamePark** posee. Tanto Dungeon & Guarder como Little Wizard recuerdan a títulos famosos de **NeoGeo** y **Capcom**. Abajo, la versión recreativa de X-Men Vs Street Fighter.*

GamePark GP32



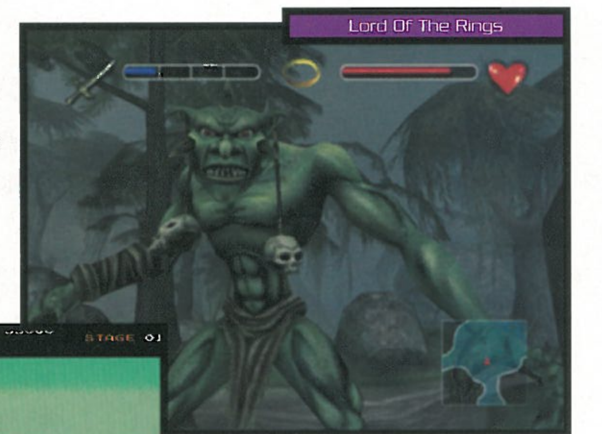
Breath Of Fire III (GBA)



X-Men Vs SF (Arcade)



Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Línea Directa con Doc


Lord Of The Rings

*El entorno gráfico del **Señor de Los Anillos** es espectacular. Abajo, títulos clásicos de Konami, de próxima aparición en **GBA**.*

Konami Arcade Advanced

TERMOMETRO

CALIENTE. Las ventas de PlayStation 2 estas navidades han batido records.

TEMPLADO. La versión PAL de *Devil May Cry* es peor aún de lo que se esperaba.

FRÍO. Finalmente, *Metal Gear Solid 2* aparecerá sin voces en castellano.


Lord Of The Rings (C64)


The Hobbit (PC)


Lord Of The Rings

ries: Konami Advanced e incluirá 6 títulos: Frogger, Time Pilot, Yie Ar Kung-fu, Scramble, Green Beret y Gyruss.

El Anillo Único

Nachez Tostao (vía e-mail)

*What's up **Doc**? ;-) Tengo unas importantes dudas existenciales:*

■ *Con el éxito de la peli **El Señor de los Anillos**, ¿nadie se ha puesto a programar los juegos basados en el largometraje?*

■ *¿Han salido muchos títulos para cualquier sistema basados en **El Señor de los Anillos**?*

■ ***Ya hay dos compañías interesadas en el proyecto y dando los últimos retoques a sus creaciones. Vivendi Universal está preparando una versión del libro de Tolkien para Xbox y Game Boy Advance, mientras que Electronic Arts se está encargando de la adaptación del filme a PlayStation 2.***

■ ***La lista es interminable; han salido versiones para Commodore 64, Amiga, PC, Super Nintendo, Macintosh, Apple II, BBCMicro...***


Lord Of The Rings

Lord Of The Rings (SNES)


SFA3 (GBA)

Rally Pop (GP32)



INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

El inevitable Adolfo. Publicaré tu carta el mes que viene. Te avanzo algo... Que sepas que te he visto tanto a ti como al visitante asiduo de tu bul, el **Yeti**, haciendo el ridiculo en la television. Me amargasteis las navidades. Estoy seguro que vuestros parientes estan orgullosos de los monstruos que han creado. Por cierto, me han pasado la Web del Yeti. Si os atreveis... http://yetisimpaticon.da.ru/. El tio es tan lamentable que ni me nombra... Eso si, ardo en deseos de saber de que va eso de la Web del Cretinecio...

@ustin. ¿Te parece bonito? Ni una misera carta, ni uno de tus lamentables dibujos... Muy mal, muy mal... Si no recibo ninguna el mes que viene, prometo darle tu telefono al **Yeti** para que vaya a verte desnudo.

Y al resto de necios. Ya os vale. Poquisimas cartas este mes. Daros caña que ya paso la Navidad.

La mujer con la ropa interior como su segundo apellido

Begoña Andrés Magdaleno. Sestao (Vizcaya).

*¿Qué pasa por ahí, **SuperGolfy**? Vuelvo después de tomarme unos meses sabáticos con fuerzas renovadas para darte más caña que nunca.*

■ ***Espero que tu estancia en la granja de desintoxicación de adictos a la fabada de hombre te haya resultado provechosa.***

¿Qué es lo que haces para mantenerte en limpio? ¿Te das baños en ácido, te metes en una lavadora a toda leche o, simplemente, te tiras alegremente un cubo con agua enjabonada.

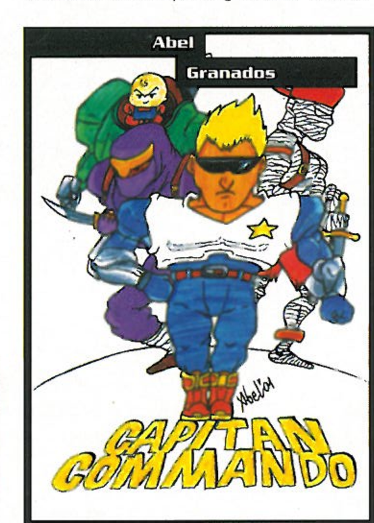
■ ***Hago que tu madre se beba una botella de Fairy y luego me lama por todo el cuerpo.***

2) ¿Cuándo te dejarás de meter con nuestras madres?

■ ***Si lo hago con enorme cariño... Guardo un enorme respeto a aquellos seres que han sido capaces de concebir flatulencias verdosas sólidas como todos vosotros.***

3) ¿Por qué no celebráis un concurso de belleza en la redacción? Todas las chicas que te escribimos seríamos el jurado

■ ***Creo que debes volver a la granja... Como mucho haríamos un concurso de «velleza» para premiar al ser más peludo, con Dani3PO de jurado, que le molan los hombres paquetudos y pilosos***



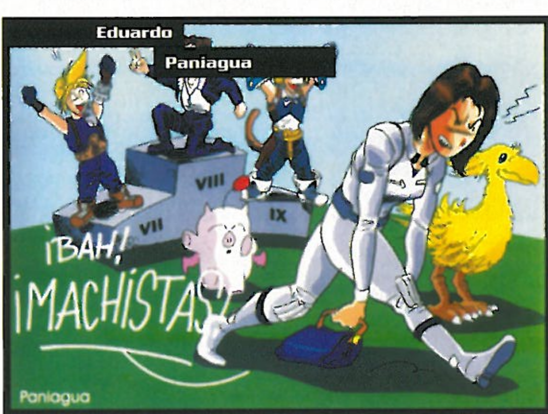
*De nuevo **Abel**, esta vez con una parodia del **Captain Commando** de **Capcom**. Tengo que reconocerlo, poco a poco se va superando el tío.*



*Nuestro odiado **Abel** hace una representación bastante fidedigna del Tidus, el protagonista de **Final Fantasy X**. Sus pectorales me recuerdan a los míos.*



*Euros para arriba, euros para abajo. La problemática del cambio también ha llegado al videojuego. Impagable el poster de **Devil May Cry**.*



*Aki Ross muestra su indignación al ser despojada del protagonismo de la saga por Cloud, Squall y Yitan, en esta espectacular viñeta de **Mr. Paniagua**. En su línea de calidad.*

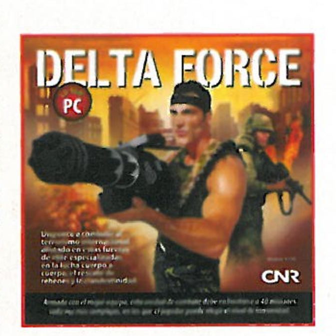
TOP NECIO

1. **Alejandro "Harry de Chueca"** El Pozi de EA GAMES
2. **De Lúcar's truño** Morirías por entrar, matarías por salir
3. **Begoña y sus 2 madalenas** Por su próxima carta con foto
4. **Oscar del Moral** Gay transgénico y menguante
5. **Adolfo y el Yeti** Sin cerebro también se puede andar

Sexo, drogas... y CNR



Descubre cuáles son los efectos de las sustancias psicoactivas en las relaciones sexuales, a corto y a largo plazo. En CNR te ofrecemos un informe riguroso y contrastado que pone luz a los mitos de un cóctel al que se le han atribuido resultados, por lo menos, tentadores: aumento de la libido, retraso del orgasmo... También te abrimos una puerta al futuro para conocer las investigaciones más punteras en torno a la creación de vida artificial y la posibilidad de que la especie humana sea sometida por las máquinas expresada por Stephen Hawking. Analizamos por qué somos capaces de reírnos de situaciones tan trágicas como los atentados del 11-S. Nos adentramos en el cuerpo humano para descubrir qué utilidad tienen algunas de sus partes que, a primera vista, pueden parecernos completamente prescindibles. Te enseñamos algunos trucos de conducción sobre hielo y un bazar con los ordenadores portátiles más recientes del mercado. Además, este mes te regalamos Delta Force, un CD-ROM en el que podrás formar parte de un comando de elite para la lucha antiterrorista especializado en la lucha cuerpo a cuerpo y el rescate de rehenes. Ya lo sabes, si quieres información y diversión, reserva tu CNR.



Neceser y set de pinceles de maquillaje con WOMAN

Siéntete protagonista en el mes del amor y a las puertas de la primavera: WOMAN te regala un neceser y un set de pinceles de maquillaje de belleza. En la revista, además, tienes una completa agenda anual para que lleves contigo tus secretos infalibles de belleza. En la revista, además, tienes una completa agenda anual para cuidar cuerpo y rostro, todas las tendencias y la moda para la temporada veraniega y un especial novias para todas las edades. Hablamos con el guapo George Clooney, con Elena Ballesteros y con los actores de 5 Hombres.com, y te presentamos a las directoras de cine español. ¿Más? Pues planifica tu ocio con todo el arte, la música, los viajes, el cine o la cocina de máxima actualidad. Febrero es el mes más corto, pero vívelo intensamente con WOMAN.



YOU te hace brillar



Este mes al comprar tu revista preferida te regalamos un anillo con un fantástico brillante, por si tu chico no está por lo que tiene que estar y se despista con las fechas. ¡Es el mes del amor! Por eso, y sin ponernos cursis, dedicamos especial atención a San Valentín: trucos para enamorarlo definitivamente, hechizos de brujita buena y muchísimos consejos. Además, para alegrarte la vista, tienes entrevistas y fotos de Ewan McGregor, Enrique Alcides y el grupo Westlife. En moda te traemos un reportaje con ropa muy urbana para vestir en pareja (así tu chico también estará a la última), todo lo que viene en lencería y los jerséis más calentitos para acabar de pasar el invierno. También encontrarás los mejores trucos de maquillaje para «camuflar los pequeños defectillos» y un montón de cosas más. ¡Nosotras no estamos de rebajas!



Xenosaga. Monolith Software, compañía formada por ex-empleados de Squaresoft y Namco entre otros, con Tetsuya Takahashi a la cabeza, esta a punto de lanzar en Japón *Xenosaga Episode 1: Der Wile Zur Macht*, continuación del *RPG* de culto para PSone. La historia se desarrolla 10.000 años antes y gira alrededor de un extraño artefacto del siglo XXI. La música del juego, compuesta por Yasunori Mitsuda, ha sido interpretada por la Orquesta Filarmónica de Londres.



El pack llamado «Premium Box», que se lanzará el mismo día que el juego, incluirá dos DVD, una figura de acción, una carpeta, un libro de ilustraciones y un llavero.

King of Fighters EX. Tras su reciente lanzamiento en Japón, ya tenemos en nuestras manos la última entrega de *King of Fighters*, esta vez para Game Boy Advance. Basado en *KOF'99*, cuenta con la presencia de una nueva luchadora llamada Moe. El mes próximo tendréis toda la información al respecto.



Retrasos en GameCube. Dos de los títulos más esperados por los fans de GameCube, *Eternal Darkness* y *Starfox Adventures: Dinosaur Planet*, no aparecen en los planes de lanzamiento de Nintendo para el primer trimestre del año. Ambos estaban previstos para estas fechas, pero parece que será entre finales de primavera y verano cuando vean la luz finalmente.

MICROSOFT

Xbox en Japón



Como podéis ver en la foto, el mando japonés es distinto al occidental. Más pequeño, distribución diferente de botones y más manejable.

El 22 de febrero ha sido finalmente la fecha elegida por **Microsoft** para el lanzamiento de **Xbox** en **Japón**. La consola costará 34.800 Yenes (casi 300 Euros), y junto con ella se lanzarán doce juegos (*Wreckless, Silent Hill 2, Jet Set Radio*, etc.). Además, se pondrá en circulación un *pack* especial con la consola en color negro translúcido, el cable para televisores de alta definición y un llavero firmado por **Bill Gates**.

SONY PICTURES

Resident Evil: La Película

El próximo 15 de marzo los espectadores de **Estados Unidos** tendrán la suerte de asistir al estreno de ***Resident Evil***, el filme basado en la popular saga de *Survival Horror* de **Capcom**. Producida por **SPE**, escrita y dirigida por **Paul Anderson** (que ya se encargó de la adaptación a la gran pantalla de *Mortal Kombat*), la película cuenta con un argumento totalmente original, que gira en torno a una supercomputadora llamada *Red Queen* y a una instalación militar donde se desarrollan experimentos biológicos de fatal resultado, *The Hive*.



***Milla Jovovich** (El Quinto Elemento, Juana de Arco) y **Michelle Rodríguez** (A Todo Gas) son las protagonistas del filme, que se ha rodado en **Berlín**.*

SQUARESOFT

Final Fantasy XI

Aunque no será lanzado hasta la primavera de este año en **Japón**, la próxima entrega de *Final Fantasy* ya está siendo jugada por testeadores a lo largo y ancho del país, que comprueban que el primer *RPG on-line* masivo de la historia de las consolas esté totalmente depurado cuando salga a la calle. Un gigantesco mundo persistente completamente original y de estilo claramente occidental, cientos de jugadores a la vez, la vuelta del sistema de trabajos típico de la saga y un sistema de combate en tiempo real.



